entretenimiento y cultura popular japonesa

SUGOI

Número 17 - Año 5

Perú
S/.14,00

Lain
Cobra
Macross
Hotaru no Haka
Saber Marionette
Los animes del milenio

¡LIBÉRATE!

7 750767 370788

¿Sabes dónde encontrar lo mejor en mangas en castellano y música de anime?

Mangas en formato fascículo

Armitage III vol. 1-3	S/. 19,00 c/u
Armitage III vol. 4-5	S/. 22,00 c/u

Mangas en formato libro

Card Captor Sakura (Clamp), vol. 1-2 (ed. argentina)	S/. 32,00 c/u
Card Captor Sakura (Clamp), vol. 1-3 (ed. española)	S/. 45,00 c/u
Evangelion, vol. 1-12	S/. 22,00 c/u
Fushigi Yuugi, vol. 1-6	S/. 22,00 c/u
Lythis (Utatane)	S/. 55,00
Macross 7 Trash, vol. 1-7	S/. 22,00 c/u
Ranma 1/2, vol. 1-12	S/. 22,00 c/u
Slayers, vol. 1	S/. 22,00
X 1999, vol. 1-5 (Clamp)	S/. 38,00 c/u

Otras publicaciones

Revista Lazer (argentina) #19-22	S/. 19,00 c/u

Discos compactos estándar (CD)

Evangelion: S^2 Works (6 CDs + 1 CD bonus + 1 card)	US$ 150,00
Evangelion, banda sonora original OST 1	US$ 24,00
Evangelion, OST 2	US$ 29,00
Evangelion, OST 3	US$ 29,00
Evangelion Addition	US$ 25,00
The End of Evangelion	US$ 29,00
Evangelion Classic: Beethoven	US$ 29,00
Blue Seed OST	US$ 20,00

Discos compactos simples (CD Single)

todos los CDS incluyen versiones karaoke que no están en los OST

Blue Seed: Carnival Babel (op/ed)	US$ 16,00
Captain Tsubasa J: Fighting! (incluye autógrafo del grupo)	US$ 33,00
Card Captor Sakura: Groovy!	US$ 15,00
Card Captor Sakura: Honey	US$ 15,00
Dragon Ball GT: Dan Dan Kokoro Hikareteku	US$ 15,00
Evangelion: Death & Rebirth (Tamashii/Kokoro)	US$ 16,00
Evangelion/Yoko Takahashi: Zankoku na Tenshi no Teeze	US$ 19,00
The End of Evangelion (Thanatos/Komm, süsser Tod)	US$ 15,00
Martian Successor Nadesico: You get to burning (op/ed)	US$ 16,00
Mimi wo sumaseba: Country Roads	US$ 15,00
Nuku Nuku TV: Fine Colorday (op/ed)	US$ 15,00
Rurouni Kenshin: 1/2	US$ 15,00
Rurouni Kenshin: Heart of Sword	US$ 15,00
Saber Marionette J: Successful Mission (op/ed)	US$ 16,00
Saber Marionette J to X: Proof of Myself (op/ed)	US$ 16,00
Slayers Next: Give-a Reason (op/ed)	US$ 14,00
Slayers Try: Breeze (op/ed)	US$ 14,00

Consultar por otros títulos disponibles

Lo mejor en manga y anime sólo en...

C.C. Arenales 3er piso Tda. 16 Telf.: 2-653-653
También disponible en Cadena Sugoi

Librería SUGOI

entretenimiento y cultura popular japonesa

SUGOI

Número 17 - Año 5
Setiembre 2001

Comité editorial
Rafael Antezana Quiroz
Carlos Anglas Rabines
Armando Asato Goya
Alejandro Beraún Ocampo
Max Kabsther Berríos
Waldo Kohler Flores
Carlos Méndez Chang

Director
Iván Antezana Quiroz

Editor
Jorge Thomas Romero

Traducciones
Elodia Espinoza Vargas

Corrección
Carlos Anglas Rabines (estilo)
Jorge Thomas Romero (pruebas)
Iván Antezana Quiroz (estilo y pruebas)

Procesamiento gráfico digital
Rogelio Estrella Galindo
K'mil Encalada Burgos
Eduardo Espinoza Acosta
Sandro Arias Preciado

Diagramación
Rogelio Estrella Galindo
Iván Antezana Quiroz

Colaboradores
Ricardo Bedoya Wilson
K'mil Encalada Burgos
Elodia Espinoza Vargas
Mario Rojas Guerrero
Alfredo Vásquez Gutiérrez

Edición y preprensa
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41
Tel/Fax 346-2649
pcreat@amauta.rcp.net.pe
www.sugoi.com.pe

Fotolitos
Digital Perfect Point
Av. Primavera 2612, of. 201
Urb. Calera de Monterrico, Surco - Lima 33
Tel/Fax 271-9844

Impresión
Quebecor World Perú S.A.
Av. Los Frutales 344, Ate - Lima 3
Tel. 437-7323 Fax 437-2925

Distribución
Distribuidora Bolivariana S.A.
Av. República de Panamá 3635
San Isidro - Lima 27
Tel. 441-3160 Fax 442-9747

© 2001 Publicaciones Creativas S.A. Se permite su reproducción total o parcial sólo con autorización escrita de la empresa y con la debida mención de la fuente (número de ejemplar, artículo y páginas).

SUGOI es una revista trimestral publicada por aficionados al manga y el anime. Los artículos son responsabilidad de sus respectivos autores. Las ilustraciones originales están registradas por sus respectivos dueños y se publican solamente con fines informativos.

En nuestra carátula: ilustración original de Mariko Fujita, Madoka Katsunuma y Kumiko Taniguchi para la serie televisiva *Card Captor Sakura*, sobre la base de diseños de Kumiko Takahashi.

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1355

editorial

Sin novedad en el frente

Aunque muchos tiendan a pensar que el anime es una especie de mundo aparte, lo cierto es que además de lo que significa como entretenimiento o como arte, su desarrollo ha llegado a los niveles actuales debido a que, ante todo, es una industria que genera muchos ingresos para una serie de sectores. Por ello, el lado comercial del anime es fundamental para la realización de los proyectos para la televisión, el video o el cine de los cuales nos solemos ocupar en nuestras páginas. En este panorama, la participación de la televisión es fundamental como locomotora de ese largo tren que es la maquinaria comercial del anime.

Si aceptamos lo anterior, se nos hará más fácil entender que la falta de novedades en nuestra televisión de señal abierta es la causa principal de ese estancamiento en la difusión del anime que varios aficionados nos han hecho notar de diversas maneras. Obviamente, ello es reflejo de la prolongada recesión que nos afecta, y de la cual esperamos salir en el transcurso del próximo año. Es cierto que América Televisión ha rescatado viejas glorias como Mazinger Z, Ninja Kamui o Heidi, pero los nuevos ofrecimientos brillan por su ausencia. Caso notorio es el de Card Captor Sakura, serie anunciada hace meses y hasta la fecha de cierre de esta edición aún no confirmada en su salida al aire. Ello ha dejado al cable como la principal fuente de novedades para el aficionado al anime, con la evidente restricción de público que ello implica. Sin embargo, tenemos confianza en que esta situación cambie durante el último semestre de este año.

Pasando a temas más reconfortantes, en la presente edición empezamos nuestra cobertura de Card Captor Sakura, el último gran éxito del anime en occidente. En este caso, abordaremos la primera temporada de la serie, y completaremos el resto (las dos temporadas faltantes y las películas) en nuestras siguientes ediciones. Por el lado de lo pendiente, continuamos con los reportes sobre la saga de Saber Marionette, en este caso con la miniserie OVA de seis episodios que continuó la historia de la serie de televisión que hemos cubierto en nuestros dos números anteriores (y todavía falta más, créannos). Para los aficionados a temas complejos, incluimos un esperado reporte sobre Serial Experiments Lain, una producción de hace un par de años cuya particular narración, con mucho de onírico e inquietantes referencias a la Internet, dio mucho que hablar en su momento. Tampoco hemos olvidado a los amantes del retro, y en esta ocasión presentamos un largo tiempo postergado (y reclamado) informe sobre el súper agente Cobra, en su primera parte. La sección Cinema nos trae la dramática producción La Tumba de las Luciérnagas, otra película de Studio Ghibli que llega a nuestras páginas. Para dicho artículo, aparte de recurrir a nuestras habituales investigaciones bibliográficas, hemos recibido el apoyo del reconocido crítico Ricardo Bedoya (columnista de un diario de la capital y conductor de un programa especializado en cine), cuya participación esperamos sea estable a partir de la presente edición.

Las habituales secciones fijas continúan con las lecciones de idioma japonés y los secretos del Kendo, además de un interesante recorrido por los albergues tradicionales de Japón. La sección Mecha, en una nueva presentación del universo de Macross, nos trae por fin el reclamado reporte sobre la SDF-1, la propia ciudad transformable. Por su parte, la sección Mangaka se llena de reverencia ante la fundamental figura de Osamu Tezuka, a quien debemos el inicio de todo el fenómeno del manga y el anime que tanto nos apasiona.

Sin embargo, esperamos que los lectores sientan especial aprecio por el informe especial que hemos publicado casi al final de esta edición, con el título "Los 100 mejores animes del milenio". Hemos aprovechado los reportes y las encuestas realizadas en Japón con motivo del nuevo milenio para trasladarlos a nuestros lectores, con el fin de que puedan, en un solo artículo, tener una visión panorámica del desarrollo de la animación japonesa. Para algunos, revisar estas páginas traerá gratos recuerdos, y para otros satisfará la curiosidad por saber algo de esas series de las que hoy día sólo comentan sus mayores. Y para muchos, esperamos que se convierta en una mini enciclopedia del anime a la cual puedan recurrir de cuando en cuando con el fin de salir de alguna duda. En todo caso, completaremos este interesante informe en el próximo número 18.

El Director

CONTENIDO

Letter in the Shell 2
Bunka • Japonés de Manga 16 4
Karaoke • *Card Captor Sakura* 6
Bunka • *El filo del honor: escuelas de combate* 8
OVA • *Marionetas al borde de un ataque de plasma* 10
Terebi • *Cartas de color* 16
Terebi • *Serial Experiments Lain: la red* 24
Retro • *Space Adventure Cobra: las mujeres los prefieren rubios* 32
Cinema • *¿Por qué las luciérnagas mueren tan pronto?* 42
Mecha • *Un acorazado transformable* 48
Bunka • *Secretos de hotel* 51
Mangaka • *El manga de Tezuka* 54
Especial • *Los 100 mejores animes del mileno, primera parte* 57
Raje • *Digimon: monstruos digitales* 62

DÓNDE ESCRIBIRNOS
Comentarios:
Leonardo Arrieta 810, Lima 1
Suscripciones y órdenes:
Apartado Postal RF-016 L-41
Correo electrónico:
pcreat@amauta.rcp.net.pe

Es nuestra política obsequiar un ejemplar de Sugoi a los lectores cuyas cartas o dibujos aparecen en esta sección. Pero si en tu carta no incluyes los datos básicos (nombre, dirección y fecha), no recibirás el ejemplar de cortesía, aunque tu dibujo o comentario sea publicado. Tampoco lo recibirás si ya eres suscriptor.

NUEVO EVANGELIZADO

Lima, 10 de mayo

Soy un reciente aficionado a los animes, un aprendiz de otaku. Durante mucho tiempo no presté la mayor atención a este interesante arte, por lo menos no conscientemente. Durante mi adolescencia, disfruté de series buenísimas como Robotech, Mazinger Z, El Vengador, El Capitán Harlock (o Raimar) y, un poco más atrás, Marco y Meteoro. Incluso Candy estuvo entre mis predilectas, además de la extraordinaria Lady Oscar. Sin embargo, ahora a mis 27 años, por la influencia de un buen amigo mío, empecé a ver Evangelion. Con esta serie, sinceramente creo que el anime, como arte, llegó a una especie de límite, tocó techo. No soy un gran conocedor, pero dudo que, por mucho tiempo por lo menos, aparezca una producción de tanta calidad, y con un argumento tan complejo y completo a la vez.

No termino de comprender cómo es que Dragon Ball, por ejemplo, pueda ser tan popular, pues tiene como héroe a un perfecto idiota glotón. Probablemente haya muchos en su teleaudiencia que se identifiquen de alguna manera con ese primitivo personaje (con el perdón de sus aficionados). En cambio, Evangelion es una obra de arte completa. Los elementos místico-religiosos, combinados con una descripción épica del fin del mundo, y la tremenda complejidad de sus personajes la hacen sublime, arrobadora, impactante y devastadora. Creo que si Dragon Ball conquistó al numeroso público infantil y adolescente, Evangelion terminó cautivando al sector juvenil e incluso adulto.

La razón de mi curiosidad por Evangelion surgió porque yo trabajo en una organización religiosa con jóvenes. Ciertamente, la opinión común en los espacios religiosos es muy dura contra los animes en general, y particularmente lo ha sido contra Evangelion. Como creo que nada debe criticarse sin conocerlo primero, decidí ver toda la serie para encontrar los elementos malignos que se decía contenía. Bueno, mi conclusión ha sido más o menos neutral. Creo que la serie combina ecléctica y creativamente elementos religiosos de varias fuentes: un poco de panteísmo, algo de budismo, más de judaísmo y mucho de cristianismo. Eso no es necesariamente negativo. Por otra parte, el Dios en el que yo creo no es el que presenta la serie, así que no hay por qué acusarla de blasfema, pues su divinidad no parece ser la de los cristianos. Finalmente, la Biblia relata cómo, a lo largo de la historia humana, el hombre siempre ha querido desafiar a Dios, ser como Dios. Así que por ahí, la serie llega a ser fiel a la cosmovisión cristiana incluso. Obviamente, hubiera sido interesante observar qué pasaba en el cielo mientras en la tierra los hombres se preparaban para defenderse del "ataque divino". Pero mantenerlo en el misterio nos permite imaginarlo por nosotros mismos.

Además, el nivel de violencia no es mayor que el que otras series ya han presentado. No sé si recuerdan una serie, aunque parecía norteamericana, llamada "Los Inhumanoids" o algo así. Pues en ella, el nivel de violencia visual era también alto, y no se protestó demasiado. Y sobre la escenas sexuales, creo que están en el estándar de lo que otros animes presentan eventualmente. Eso sí, creo que no es una serie precisamente infantil. Los horarios en los que los han pasado en nuestro país han sido infames. ¿Por qué no los transmiten en las noches, cuando llegamos de nuestros trabajos? Creo que el gran acierto de la serie ha sido combinar la descripción épica y desesperante de una especie humana enfrentada a la extinción, con los conflictos internos que cada personaje tiene. Los conflictos internos son a veces más duros que las luchas externas. Finalmente, aunque sea trascendental salvar el mundo, lo más importante es salvar nuestra propia alma. Así lo muestran Shinji, Asuka, Misato y el resto de los personajes. Las luchas dentro de sus corazones son tanto o más violentas que los combates con los ángeles. Curiosamente, el último ángel, el más peligroso, tiene forma humana, pues parece que el hombre puede llegar a recibir más daño por sí mismo que por cualquier ente extraño. De paso, debo decir que el episodio 24 es mi favorito, por los dramas de Kaworu y Shinji: cada uno, de manera diferente, debe luchar contra su propio destino.

No obstante, tengo algunas preguntas que quisiera que ustedes me ayudaran a dilucidar.

1. ¿Por qué el énfasis en las relaciones maternas? La mayoría de los personajes tiene problemas con sus madres. ¿Acaso los de Gainax los tuvieron también?
2. No llegué a entender bien el origen de Lilith. ¿Es una especie de matriz de la raza humana, o un enlace con la divinidad?
3. ¿Ha existido alguna serie de contenido similar a Evangelion en el pasado?
4. Por mi oficio de historiador, me gustó mucho Lady Oscar. ¿Hay otras series exitosas que se desarrollen también en espacios históricos y geograficos diferentes al del Japón actual?
5. ¿Existen programas radiales o de TV especializados en los animes? Supe que ustedes tenían uno. ¿Piensan retomarlo?
6. ¿No sería interesante realizar algún evento académico sobre este arte?

Gracias anticipadas por su respuesta. Les aseguro que me ayudarán mucho a seguir entendiendo esta obra maestra del anime que es Evangelion. Y sigan ustedes cultivando este arte en nuestro país con la seriedad que los caracteriza.

Juan Fonseca

Compartimos tu entusiasmo por Evangelion y creemos que se merece largamente los calificativos que le concedes. Sin embargo, no cometas la ligereza de condenar tan fácilmente a animes como Dragon Ball. Recuerda que el mundo del entretenimiento audiovisual está lleno de joyas que muchas veces no brillan precisamente por su elaborado argumento, pero lo que siempre encontrarás en ellas es una buena narración y, en especial, un muy bien logrado perfil de personajes. Si tomas esos dos criterios, te será más fácil entender el éxito de ciertas producciones. En el caso de Dragon Ball, también se debe tener en cuenta que no es muy fácil sostener una trama durante varios años con la aparición de literalmente cientos de personajes, y al menos hasta lo que él mismo planeó originalmente, Toriyama lo logró en gran forma (la saga de Majin Bu es lo más flojo del manga, precisamente porque fue obligado a crearla por presiones comerciales). Y en cuanto al desarrollo de personajes, podemos afirmar que el dubitativo Shinji Ikari es quizás el mejor personaje de anime de todos los tiempos, pues sus pocas virtudes y numerosos defectos lo hacen muy tridimensional, muy verosímil (en Japón, la tradicional encuesta anual "Anime Grand Prix" de la revista Animage lo vio triunfar como mejor personaje tres años seguidos). Sin embargo, nuestro amigo Goku es, de hecho, más que un "perfecto idiota glotón". La serie te permite ver en él todo un desarrollo y otras facetas que lo convierten en un personaje bien logrado y muy carismático por derecho propio.

En cuanto a tus preguntas:

1. Como habrás leído en Sugoi 16, Hideaki Anno, director en jefe de Evangelion, tuvo durante su etapa de producción acceso a bibliografía psicológica que le pareció muy apropiada para la serie, de allí la presencia de tantos conflictos. Además, los líos con mamá y papá son parte del material favorito de los psicólogos a la hora de abordar complejos.

2. A la luz de lo mostrado en la serie, se puede decir que es ambas cosas.

3. Hasta donde sabemos, no. Es cierto que Evangelion repite varios de los clichés y los esquemas más oxidados de los llamados "shows mecha" (desde Mazinger Z hasta Gundam), pero su tan sesuda investigación en las tradiciones religiosas, en especial la judeocristiana, es algo que no hemos podido ubicar en sus antepasados.

4. En cuanto al manga, se pueden encontrar diversos ejemplos, pero en el anime tampoco hemos ubicado algo similar. Sólo se nos viene a la mente la reciente coproducción "Alexander Senki", que en sus trece episodios realiza una muy interesante versión futurista de la vida de Alejandro Magno.

5. Tenemos entendido que en radio suelen aparecer iniciativas de ese tipo, pero también suelen tener corta duración. En cuanto a la televisión, nuestro espacio "Sugoi Te Ve" sólo se mantiene al aire actualmente en la ciudad de Huancayo, y sigue en espera de que alguna emisora de alcance nacional le preste algún tipo de interés al proyecto.

6. De hecho, el equipo de Sugoi suele ofrecer esporádicamente algunas conferencias de divulgación sobre temas específicos del manga y el anime. Puedes revisar nuestra página en Internet (www.sugoi.com.pe) para verificar las fechas. La próxima tendrá lugar el miércoles 14 de noviembre a las 7:00 pm en el Centro Cultural Peruano Japonés, y en ella no sólo tocaremos aspectos genéricos del anime (desarrollo histórico y características), sino también sus aspectos culturales, con el apoyo de videos específicos preparados por nuestro propio departamento audiovisual.

ALOCADA CONFUSIÓN

Huaraz, 3 de agosto

Les comento que llevé la Sugoi 16 a mi colegio y mis amigas se enamoraron locamente del dibujo del chico con cabello negro, casaca verde y ojos turquesas que sale en el cartel de "Letter in the Shell". ¿A cuál manga pertenece y cómo se llama? Es un pedido muy especial, pues mis amigas casi se tiran al piso cuando lo vieron. Por mi parte, quisiera un resumen completísimo sobre las películas de Evangelion, y las letras de las canciones de apertura y cierre de la serie.

1. ¿Es cierto que Gainax lanzará OVAs de Evangelion?
2. Casi al final del episodio 21 de Evangelion se oye un disparo. ¿Quién mató a Kaji?
3. ¿Podrían darme la página oficial de Gainax? Si está en castellano, mejor.
4. ¿Es cierto que la revista Masaka le llega gratis por correo a los socios del Club Sugoi?

Eva M. Valenzuela Quevedo

Suponemos que tus amigas se tirarán al piso con ganas cuando se enteren de que el adorable chico motivo de sus suspiros no es "él", sino "ella". Se llama Motoko Kusanagi y es la protagonista de la película Ghost in the Shell, reseñada en Sugoi 9 (el diseño del manga original es algo distinto). La reciedumbre de Kusanagi hace que se la pueda confundir con un hombre del tipo "bishonen" tan común en el anime. Por otro lado, puedes consultar en Sugoi 11 por la película Evangelion: Death o en Sugoi 12 sobre la película The End of Evangelion. Sobre las canciones, el tema de apertura "Zankoku na Tenshi no Teeze" fue publicado en Sugoi 7. Pero no te preocupes, pues ésa y todas las letras que desees aparecerán pronto en una nueva sección de nuestra reestrenada página web Sugoi Virtual (www.sugoi.com.pe). En cuanto a tus preguntas:

1. No. Ese rumor corrió después del final de la serie en Japón, pero luego se aclaró que la saga concluiría en películas. Cualquier rumor nuevo al respecto no es más que una patraña sin fundamento.

2. La respuesta oficial de Gainax es "un empleado de seguridad de Nerv", lo que suena bastante lógico. La teoría según la cual fue Misato no tiene el más mínimo sustento en la serie.

3. La dirección es www.gainax.co.jp Está en japonés, y sólo una parte en inglés.

4. Sí, aunque el envío tiene un costo adicional. El envío sólo es aplicable a los socios de Club Sugoi Postal, pues el Club Sugoi Perú se basa en concesionarios en cada ciudad que entregan la revista a los socios sin recargos. Actualmente, la revista Masaka está en evaluación y su nueva periodicidad se determinará más adelante.

José L. Luque Tarazona (Lima)

Mary E. Timoteo M. (Lima)

¡Mientras se preparan los nuevos números de la revista, disfrútala en Internet!

Yada VIRTUAL

La sensualidad hecha imagen

Anime

Mangas

Catálogos

Imágenes

yadax@yahoo.com

www.geocities.com/yadax

Con la intención de entregar siempre la información más veraz, obsequiaremos una revista a quienes nos envíen una carta donde puntualicen alguna errata. Claro está, nos referimos estrictamente a errores de información concretos y objetivamente comprobables, que sean un aporte efectivo para los lectores. Se descalificarán las cartas que incluyan diferencias de opiniones o interpretaciones, aquellas que señalen errores de redacción o de ortografía, o aquellas que encuentren un error, pero no proporcionen la respectiva corrección. Por último, tampoco tiene sentido anotar errores en secciones de opinión, como la columna de Waldo.

Sólo necesitas escribir tu nombre, dirección y teléfono, además de indicar con precisión la página, la columna y la línea del artículo donde podamos ubicar la errata. El concurso rige sólo para la revista vigente y es válido hasta la salida del siguiente número. Si varios lectores descubren el mismo error, ganará aquel cuyo sobre tenga el sello de correo de mayor anterioridad. Si una errata enviada no aparece en esta sección, es porque ha sido descalificada. Y si una errata aparece sin firma, es porque ha sido descubierta por el propio comité editorial de la revista. Todos los favorecidos serán notificados oportunamente. Envía tu carta a:

Concurso Joven Detective Sugoi
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

FE DE ERRATAS - SUGOI #16

Todos los detectives sufrieron para especificar sus envíos en el pasado número debido a que continuaron nuestros problemas con la reconfiguración de nuestras computadoras de diagramación, y como resultado no aparecieron algunos elementos en la revista. Lo más notable fueron los números de página, pero también quedaron omitidos los nombres de los autores de dos artículos: K'mil Encalada B. en la página 33 y Waldo Kohler F. en la página 40.

Artículo "Cuando los locos son expulsados del manicomio". *En la página 17, sección "Otaku" del recuadro de la derecha, la película de Cobra figura en el año 1982, cuando fue estrenada en 1983. Meitantei: Heraud Ramos, Lima*

Artículo "El parque de las leyendas". *En la página 21, primera columna, líneas 36 y 37, dice "en el velorio de Shuri", y debe decir "en el velorio de Shidou". Meitantei: Juan A. Rodrigo H., Lima*

Artículo "Perdidos en el espacio". *En la página 37, segunda columna, tercer párrafo, dice "Lost Universe vio la luz el 13 de abril de 1998". Debe decir "3 de abril", según el recuadro de la página 39. Meitantei: Alejandro T. Berrospi A., Lima*

Artículo "La batalla de los pokemones sagrados". *En la página 42, segunda columna, al final, dice "provocan la caída del palacio volador en el mar congelado". En realidad, el palacio cae sobre una isla. Meitantei: Engels Rodríguez C., Barranca*

Artículo "Marionetas sin hilos". *En la página 51, al final del artículo, "zarzamora" no es "blueberry", sino "blackberry". Meitantei: Heraud Ramos, Lima*

Sección "Karaoke". *En la página 52, tercera estrofa, cuarta línea, tema "Butterfly", dice "asu", y debería decir "ashita", como figura en la partitura. Meitantei: Patricia Yactayo G., Lima*

Se buscan mangamigos

Eva M. Valenzuela Quevedo (14 años) desea conocer a aficionados a Evangelion, Cowboy Bebop, Kenshin, Utena y Otaku no Video.
Urb. Los Quenuales Mz E Lt 76
Vichay Bajo, Independencia - Huaraz
tel (044) 72-6573 emvq7@latinmail.com

Wilfredo Bacilio Alarcón (17 años) desea contactarse con aficionados al manga y al anime que dibujen en estilo manga.
Sector 6, grupo 8, mz N, lt 6
Villa El Salvador, Lima 42

Patricia Yactayo Guardia (20 años) desea escribirse con aficionados a Evangelion, Digimon y Card Captor Sakura.
Las Violetas 387, Urb. Villa Jardín
San Luis, Lima 30
tel 437-1549 pikachuyactayo@latinmail.com

Mario Díaz Ucharima (17 años) desea contactarse con aficionados al anime, especialmente Saint Seiya.
Sector 6, grupo 8a, mz M, lt 4
Villa El Salvador, Lima 42
mario_siamshade@yahoo.es

Aída Maguiña Calderón (25 años) desea conversar con aficionados a Clamp, Yoshiyuki Sadamoto, Saint Seiya, Lady Oscar y con quienes les guste dibujar.
Urb. Amauta, mz B, lt 23
San Juan de Miraflores, Lima 29

Si deseas mantener correspondencia con otros aficionados al manga y el anime, sólo pídenos que publiquemos tu nombre, edad, dirección y principales temas de conversación (sin esos datos, no aparecerás en esta sección). Si deseas, también podemos incluir tu correo electrónico y tu teléfono.

ATENCIÓN ENTREVISTADORES

A todos los amigos estudiantes de colegios, institutos y universidades que continuamente solicitan entrevistas con motivo de trabajos académicos, les comunicamos que requisito fundamental para tramitar sus permisos es el envío por fax al 346-2649 de una carta firmada por su profesor y con membrete de su centro de estudios, donde se incluyan los detalles de la entrevista y el curso para el cual se solicita. Terminado el trabajo, una copia del mismo deberá ser enviada a nuestra oficina. De no cumplir con ese último requisito, no se concederán más entrevistas a alumnos de ese centro de estudios.

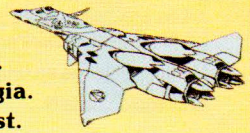
VIVA SAKURA

Piura, 21 de abril
Los artículos del número 16 me parecieron interesantes, pero debo defender a la segunda película de Pokémon, de la cual dicen su argumento es inferior y un punto débil. Quizás sea cierto, pero hay que tomar en cuenta que se origina en el juego. Se necesitaba dar una explicación de las aves legendarias de acuerdo con el juego, y tal vez por eso se enfocaron más en sus poderes y peleas que en un argumento sólido y situaciones bien aprovechadas.
Ahora que han hablado de Pokémon y Saber Marionette, sólo les falta uno de mis tres animes favoritos: Card Captor Sakura. La pequeña Saku-chan es la luz de mis ojos, tan encantadora e inocente (para mí, mucho mejor que Belldandy) que luego de haber visto sus 70 episodios coincido en que CCS es el mejor anime de todos los tiempos.
¿Creen que llegue a la TV nacional? Ahora que estoy viendo Cowboy Bebop gracias al Club Sugoi Piura, veo que no tiene nada que hacer, Sakura es muy superior. Tal vez sea porque tiene más capítulos y uno se identifique más con los personajes, pero aún así. En el próximo Anime Grand Prix, de seguro que su segunda película queda primera incluso por encima de la de Ah! Megamisama, y Saku-chan recibirá la posta de Nausicaä, que estuvo más de 10 años en primer lugar. Estoy seguro de que ella lo estará mucho más. Para terminar:
1. ¿Alguna vez han considerado el anime sólo para niños en Japón?
2. ¿Es cierto que la cuarta película de Pokémon será la última?
Rogger Requena Huamán

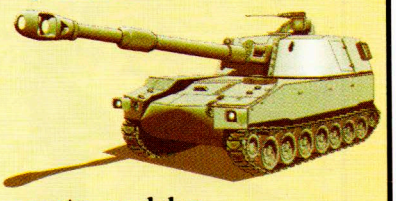
Suponemos que celebrarás el inicio de nuestra cobertura sobre Card Captor Sakura a partir del presente número. Ahora bien, como aficionados a la animación, no consideramos que el ser realizada bajo ese formato sea una "disculpa" para que una película sea deficiente. Por ello, el que un largometraje de anime se base en un juego o un manga no es una licencia para que su narración esté mal hecha y sus personajes mal perfilados. Como aficionados, es válido exigir más de las películas de anime y no quedarnos sólo en el aspecto formal.
Por otro lado, nuestras preferencias por algún anime tampoco nos deben hacer perder la perspectiva de las cosas. Card Captura Sakura es un anime para el público infantil, de modo que no lo puedes comparar con series como Cowboy Bebop, que tan sólo en el aspecto visual (lenguaje y manejo de cámara) le lleva muchos cuerpos de ventaja, lo cual es lógico si consideramos que su público objetivo está mejor preparado para ello. Además, el disfrute que produce en cada uno su anime favorito no tiene por qué estar supeditado a que éste sea "el mejor del mundo" o cosas así. Insistimos en que la diversidad del anime es tan amplia que más allá de un simple criterio de popularidad no podremos encontrar criterios suficientes de comparación fuera de categorías referidas a géneros específicos. Sólo para comentarlo, en el último AGP de Japón la serie de TV Saiyuki se impuso como mejor anime y relegó a Sakura TV y su segunda película a los puestos 2 y 3, respectivamente. Además, en las últimas encuestas de personajes de la revista Animage, el protagonista central de Saiyuki (Genzo) ha desplazado largamente a Sakura del primer lugar. Por último, en cuanto a tus preguntas:
1. Siempre se ha hecho anime infantil en Japón, y precisamente Sakura es un buen ejemplo reciente.
2. No que sepamos.

the hobby shop

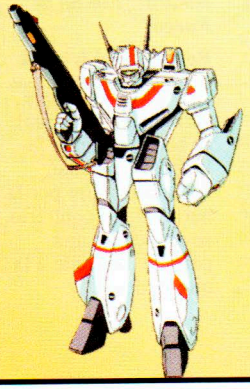
Le ofrece lo mejor en:



Modelos para armar en diferentes escalas. Juegos de estrategia. Aviones en die-cast. Accesorios y materiales para trenes y maquetas. Artículos de colección. Fine Scale Modeler, la revista del aficionado serio. Libros de referencia militares y técnicos.



Asesoría en su compra y apoyo constante de la Asociación de Plastimodelismo de Lima (IPMS) y sus filiales en el interior.



Y, por supuesto, modelos de animación japonesa

the hobby shop es el distribuidor en el Perú de

WARHAMMER

Emilio Cavenecia 225, tienda 111
San Isidro, Lima 27 - Perú
Tel (511) 421-8683 Fax (511) 422-9193
E-mail: thehobbyshop@yahoo.com
www.thehobbyshop.com.pe
Arequipa: C.C. Panorámico, local 219

Japonés de Manga 16

Uno de los aspectos más complicados que plantean los idiomas orientales es adaptar su pronunciación según nuestro sencillo alfabeto occidental de 26 caracteres. En esta ocasión, la primera parte de un acercamiento a este problema.

Elodia Espinoza V.

Utilizar el "romaji", es decir, utilizar el alfabeto occidental para expresar los fonemas del japonés, redundará en algunas omisiones, pero superaremos esa dificultad lo mejor que podamos.

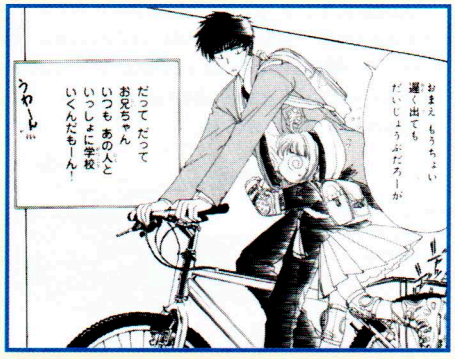
La estructura de las palabras en el idioma japonés es silábica, y la pronunciación tiene por lo general igual intensidad en toda la palabra. Para ilustrar esto, hagamos una comparación con el idioma inglés y el castellano.

Por ejemplo, en *Card Captor Sakura*, la pronunciación original de "card" en su idioma es de un solo ritmo, mientras en japonés, dada la estructura silábica, tenemos "ca-a-do". En este caso, el idioma español es similar al japonés. Si dos personas (un hispanohablante y un anglohablante) tratan de pronunciar el idioma japonés, el hispano tendrá más facilidad, dada la estructura silábica del idioma. Sin embargo, hay que tener en cuenta ciertas pautas, con el fin de perfeccionar el sentido de la pronunciación del idioma. Empezaremos con las siguientes:

1. Los sonidos en el idioma japonés terminan en vocal (dada la estructura silábica), con excepción de:

a. Dobles vocales en una palabra (tt/pp/ss/kk)

b. El sonido de la N



Touya: OMAE MOU CHOI OSOKU DETEMO DAIJOUBU DAROU GA

Sakura: DATTE, DATTE ONIICHAN ITSUMO ANO HITO TO ISSHOONI GAKKO E IKUN DA MON...

Touya: Oye tú, no hay problema así salgas un poco tarde, ¿no?

Sakura: Es que... es que... hermanito, tú siempre vas al colegio junto con él, por eso...

Card Captor Sakura, vol 1, p 21

OMAE es un "tú" utilizado por un hombre hacia un amigo, o hacia una chica. **MOU CHOI** se traduce como "un poco". **OSOKU** es "tarde", **DETEMO** es "aunque salgas" y **DAIJOBU** es "no es problema", mientras **DAROU** se traduce como "así será" y **GA** es "y". Por otro lado, **DATTE** significa "es que", **ONIICHAN** es "hermanito", e **ITSUMO** es "siempre". **ANO HITO** se traduce como "esa persona", **ISSHOU NI** es "juntos" y **GAKKO** es "colegio". Por su parte, **IKU** es "ir" e **IKUN** es "ir", pero de una manera enfática. Por último, **DA MON** es "por eso".

Al pronunciar la doble letra hay que "jalar" las letras entre sí, de lo contrario el significado cambia. **DATTE** ("es que"), si se pronuncia **DATE,** se convierte en "apariencia". Así también, **ISSHOU NI** ("juntos") por **ISHO NI** ("ropa"), **GAKKO** ("escuela") por **GAKO** ("boceto").

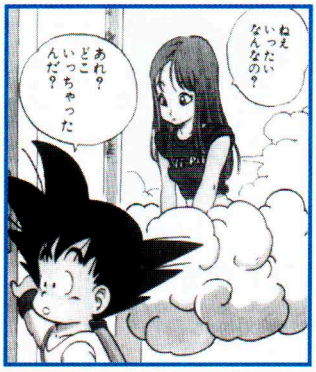
Sirena: NEE ITTAI NAN NA NO?

Goku: ARE? DOKO ITCHATTAN DA?

Sirena: Oye, total, ¿qué es?

Goku: ¡Oh! ¿A dónde se metió?

Dragon Ball, vol 3, p 10



NEE se utiliza para llamar la atención de la persona con la que se habla y se traduce como "oye" o "¿no?". **ITTAI** es "total", **NAN** es "¿qué?" y **NA NO** es la forma abreviada de **NA NO DESUKA,** que se traduce como "es" y se usa así para darle énfasis a la expresión. Por su parte, **ARE** es el equivalente de la expresión "¡oh!" y **DOKO** es "¿dónde?". **ITCHATTAN** es otra forma abreviada, en esta ocasión de **ITTE SHIMATTA,** que se traduce como "se fue". **DA** se utiliza para darle énfasis a la oración.

Nuevamente, al pronunciar la doble T (tt) hay que jalar las letras entre sí. De lo contrario, **ITTAI** ("total") será **ITAI** ("¡me duele!").

Hikaru: HONOO NO YA!

Hikaru: ¡Flecha de Fuego!

Rayearth, vol 1, p 104

El sonido de N, que carece de vocal final, se hace sin pegar la lengua al paladar, soltando el aire por la nariz. De lo contrario, se escuchará una palabra diferente a la que se desea expresar. Por ejemplo, en **HON O YONDA,** que se traduce como "leí un libro", si pegamos la lengua al paladar para la N, en lugar de "libro" se escuchará **HONOO,** que es "fuego".

Como ya dijimos, **HONOO** es "fuego". **NO** es una partícula que en este caso indica la naturaleza del elemento al que precede (es decir, es un "de" de pertenencia), y **YA** es simplemente "flecha".

En el idioma japonés se adoptan los llamados extranjerismos, muchos del idioma inglés. Estos se escriben con una escritura especial para vocablos extranjeros (un alfabeto llamado katakana), imitando en lo posible el sonido de la pronunciación original.

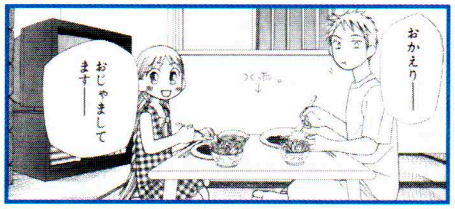
Sakura: UINDI!

Sakura: ¡Windy!

Card Captor Sakura, vol 1, p 11

UINDI es simplemente la palabra inglesa "windy" (ventoso) pronunciada a la japonesa. La pronunciación es clara para las vocales U e I. Ya se explicó cómo se pronuncia la N sola y queda la DY, que en inglés se pronuncia DI. Este sonido se adapta a la escritura silábica del idioma japonés.

2. En japonés, la vocal de la sílaba "su" de los vocablos que se encuentran al final de la oración frecuentemente no se pronuncia. Ello tiene mucho que ver con la velocidad del hablante.



Tsubasa: OJAMA SHITE IMASU

Kazuma: OKAERI

Cartel en la mesa: TSUKUTTA

Tsubasa: ¿Estoy molestando?

Kazuma: Regresaste...

Cartel en la mesa: Preparado

Kare Kano, vol 5, p 117

OJAMA SHITE IMASU es una expresión idiomática utilizada por quien es visitante (en este caso, Tsubasa) como un saludo a los dueños de casa (en este caso, la futura madrastra de Tsubasa) cuando los ve. Se traduce literalmente como "¿estoy molestando?", es decir, "¿interrumpo?". **OKAERI** es otra expresión propia del idioma japonés utilizada por los dueños de casa (en este caso Kazuma, futuro hermanastro de Tsubasa) como un saludo a otro de los dueños de casa (en este caso, su mamá, que llega a casa) y se traduce

como "regresaste". **TSUKUTTA** se traduce como "preparado" y se utiliza en esta viñeta para indicar que la comida que está servida en la mesa es comida casera y preparada por ellos, y no comprada en una tienda. Esto es de hecho un gran mérito para un joven en Japón (nos referimos a saber cocinar). La vocal de la sílaba "su" de **IMASU** generalmente no se pronuncia, pero el número de sílabas no cambia, pues siguen siendo tres: I-MA-SU. En suma, la pronunciación sería **OJAMA SHITE IMAS.**

3. El acento que se imprime a una determinada palabra dentro de una oración influye en el significado de la misma.

Ranma: OMAE HONKI DE ORE GA SOU YUU OTOKO DA TO

Akane: JYAA DOU YUU TSUMORI DE KISU NANKA SITA NO YOU(TSU)

Ranma: Oye, tú, ¿en serio dices que soy un hombre de esa calaña?

Akane: Entonces, ¿con qué intención me besaste?

Ranma 1/2, vol 5, p 78

OMAE es un "tú" que se traduce literalmente como "tú al frente" u "oye, tú", cuando en casos como éste se le da un sentido despectivo. **HONKI DE** es sencillamente "en serio". Por otro lado, **ORE GA** es una expresión que significa "yo", pero dicho de una manera tosca, en un lenguaje rudo, muy propio de un chico malhablado como Ranma. **SOU YUU** se traduce como "de esa forma" y **DA** es "soy". En esta expresión, para el hablante japonés se sobrentiende la forma "¿estás diciendo?", pero para traducirla al español es necesario agregarla para mejorar la comprensión de la frase. **JYAA** es "entonces", **DOU YUU** se traduce como "qué tipo de", **TSUMORI** es "intención", **DE** es "con qué" y **KISU** es la pronunciación japonesa de la palabra inglesa "kiss", que significa "beso" (como ya dijimos, muchas palabras en inglés han sido asimiladas en el japonés de uso coloquial). **NANKA** es "etcétera" y **SITA NO YOU,** cuya forma completa es **SHITA NO (DESU) YOU** es "¿hiciste?". Si Ranma deseara resaltar el **OMAE** ("tú") e imprimiera énfasis a este pronombre, el sentido de la expresión sería indicar con el "tú" un "¿cómo te atreves?". En cambio, si el acento fuera en **HONKI DE** ("en serio"), esto encerraría el sentido de "¿cómo puedes creer eso?", "eso es mentira", "tú eres ignorante". Si el acento fuera en **SOU YUU OTOKO** ("un hombre así",) el sentido sería "un hombre de tal calaña", "yo no soy así", "soy un hombre honesto". Si el acento fuera en **DA TO** ("soy así"), estaría diciendo en la oración "qué atrevimiento al expresarte así", porque más le duele el ser mal calificado que el que sea Akane quien lo haya hecho. En el caso de Akane, si el **JYAA** ("entonces") fuera lo acentuado, la expresión sería "a ver, pues, dime", "por qué, pues, dime", "te voy a desenmascarar", y a Akane más le importaría culpar a Ranma que el hecho de haber sido besada. Si, en cambio, se acentúa **DOU YUU TSUMORI DE** ("con qué intención"), Akane expresaría su inquietud: "¿qué sientes realmente?", "¿me quieres?". Si se hiciera notorio el énfasis en **KISU NANKA** ("beso, etc"), expresaría que no le gustó que la besara. Y si el acento fuera en **SHITA NO YOU** (hiciste), dejaría ver que la actitud de Ranma no le gustó para nada. Pero es tan conocida la historia entre estos dos muchachos, que el lector ya sabrá qué desea enfatizar cada uno de ellos. ¿Cierto?

4. En el idioma japonés existen partículas que si las comparamos con la estructura lingüística del español, vienen a ser como los sufijos que muestran la relación directa de la oración con el verbo y cuya pronunciación se "pega" a la última vocal.

Kuno: SHINDEMO KIMI(O) HANASANAIZO

Ranma: WATASHI MO

Kuno: Así yo muera, no te dejaré.

Ranma: Yo tampoco.

Ranma 1/2, vol 5, p 39

SHINDEMO se traduce como "aún muerto", **KIMI** es "tu" pero dicho de hombre a mujer o entre hombres jóvenes. **(O)** es "a" y **HANASANAI** se entiende como "no te dejaré", por último el **ZO** se utiliza para darle énfasis a la expresión. **WATASHI** es el típico "yo" femenino y **MO** es "tampoco" pero también se puede traducir como "también" si el contexto fuera de significado afirmativo, pero en este caso el contexto es "no te dejaré". El sufijo **(O)** indica el objeto directo de la oración y se pronuncia **KIMIO**, dejando tan solo un pequeñísimo espacio antes de pronunciar la "o".

5. La l en medio de una palabra frecuentemente se "apaga" (no se pronuncia).

Roshi: HAROU!

Tortuga: OMATASE SHIMASHITA

Roshi: Hello!

Tortuga: ¿Hice que uds. esperaran?

Dragon Ball, vol 1, p 63

HAROU es la pronunciación japonesa para "hello" (hola). Por su parte, **OMATASE** es en lenguaje formal "esperaron uds." (la O al inicio le da gran elegancia a las palabras). No pronunciada la I, quedaría como **OMATASE SHIMASHTA**.

6. Existen unos sonidos llamados "impuros" como por ejemplo "ga" y "gi" que se pronuncian de una manera nasal.

Bulma: CHOCHOTTO - TSU, MACHI NASAI YO! SHOU GA NAI, WATASHI MO TSUITETTE AGERU WA

Bulma: ¡Un momento, esperen! No hay remedio, yo también iré siguiéndoles, les haré ese servicio.

Dragon Ball, vol 1, p 56

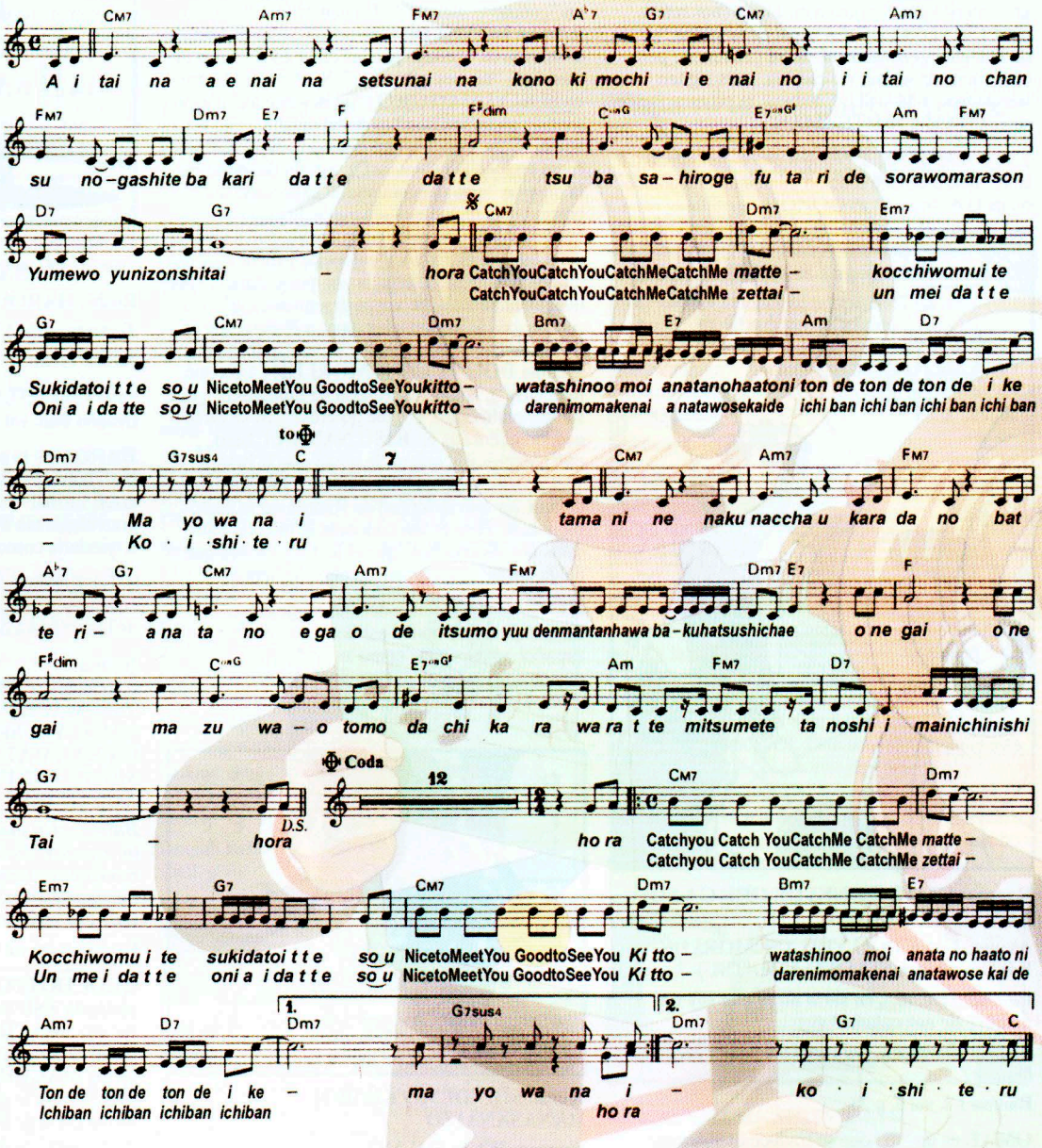
CHOCHOTTO -TSU es "un momento", y la partícula **TSU** se utiliza para darle énfasis a la palabra. **MACHI NASAI YO** es una forma imperativa para niños de "¡esperen!" y viene de la forma **MACHIMASU,** a la cual se le suprime el **MASU** y se le agrega el **NASAI. SHOU** es la forma corta de **SHIKATA GA NAI,** donde **NAI** es "no hay". **GA** es una partícula relacionante utilizada antes de "hay" o "no hay", y **SHIKATA** es una forma del verbo "hacer". **WATASHI MO** es por el contexto "yo también" y **TSUITETTE** es una abreviatura de **TSUITE ITTE,** que es "iré siguiéndoles". **AGERU WA** es "les haré ese servicio", expresión en que la sílaba WA es intraducible, pero se usa para indicar una terminación femenina (es decir, una frase dicha por una mujer). Aquí, el sonido de "ga" se pronuncia con la nariz.

Como hemos visto, es muy fácil cambiar por completo el sentido de una frase si no pronunciamos debidamente las consonantes. El idioma japonés tiene 150 sonidos básicos, los cuales se reparten entre unos 2.600 kanjis o caracteres. Varios de estos kanjis se pronuncian con una mínima diferencia, y por ello es importante conocerlos poco a poco para estar en lo correcto.

Catch You Catch Me

Primer tema de apertura de la serie de TV "Card Captor Sakura" (ep. 1-35)

Letra: Koumi Hirose
Música: Koumi Hirose
Arreglos: Akimitsu Honma y Koumi Hirose
Intérprete: Gumi



Aitaina aenaina setsunaina kono kimochi
Mienai no iitai no chance nogashite bakari
Datte datte tsubasa hiroge futaride
Sora wo marathon yume wo unison shitai

Quiero encontrarte, pero no te hallo
por este sentimiento que me oprime
Cuando te veo y tengo mi oportunidad, sólo huyo
Tan sólo, tan sólo quiero abrir mis alas junto a ti
Y vivir una maratón de sueños al unísono junto a ti

Estrofa 1:
Hora catch you catch you catch me catch me matte
Kocchi wo muite sukidato itte
Sou nice to meet you good to see you kitto
Watashi no omoi anata no haato ni
Tonde tonde tonde tonde ike
Mayowa nai

Mira, te atrapo, me atrapas, espera
Estás aquí y no sabes cuánto quiero decir "te amo"
Siempre "qué agradable encontrarte", "qué bueno verte", pero algún día
Mi sentimiento volará, volará, hacia tu corazón
Sin más titubeos

Tamani ne nakunacchau karada no battery
Anata no egao de itsumo yudenman turn
Power bakuha shichae
Onegai onegai mazu wa otomo dachi kara
Waratte mitsumete tanoshii
Mai nichi ni shitai

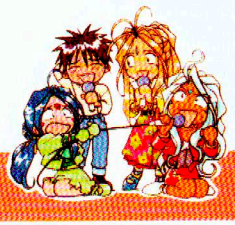
Algunas veces pierdo la energía de mi batería
Tu sonrisa es siempre como una carga
que me enciende y me hace explotar
Por favor, por favor, cuando fuimos amigos
Sonreímos, nos veíamos, nos divertíamos
Quisiera que así fuera todos los días

Estrofa 2:
Hora catch you catch you catch me catch me zettai
Unmei datte oniai datte
So nice to meet you good to see you kitto
Dare ni mo makenai anata ni sekai de
Ichi ban ichi ban ichi ban ichi ban
Ko-i-shi-te-ru

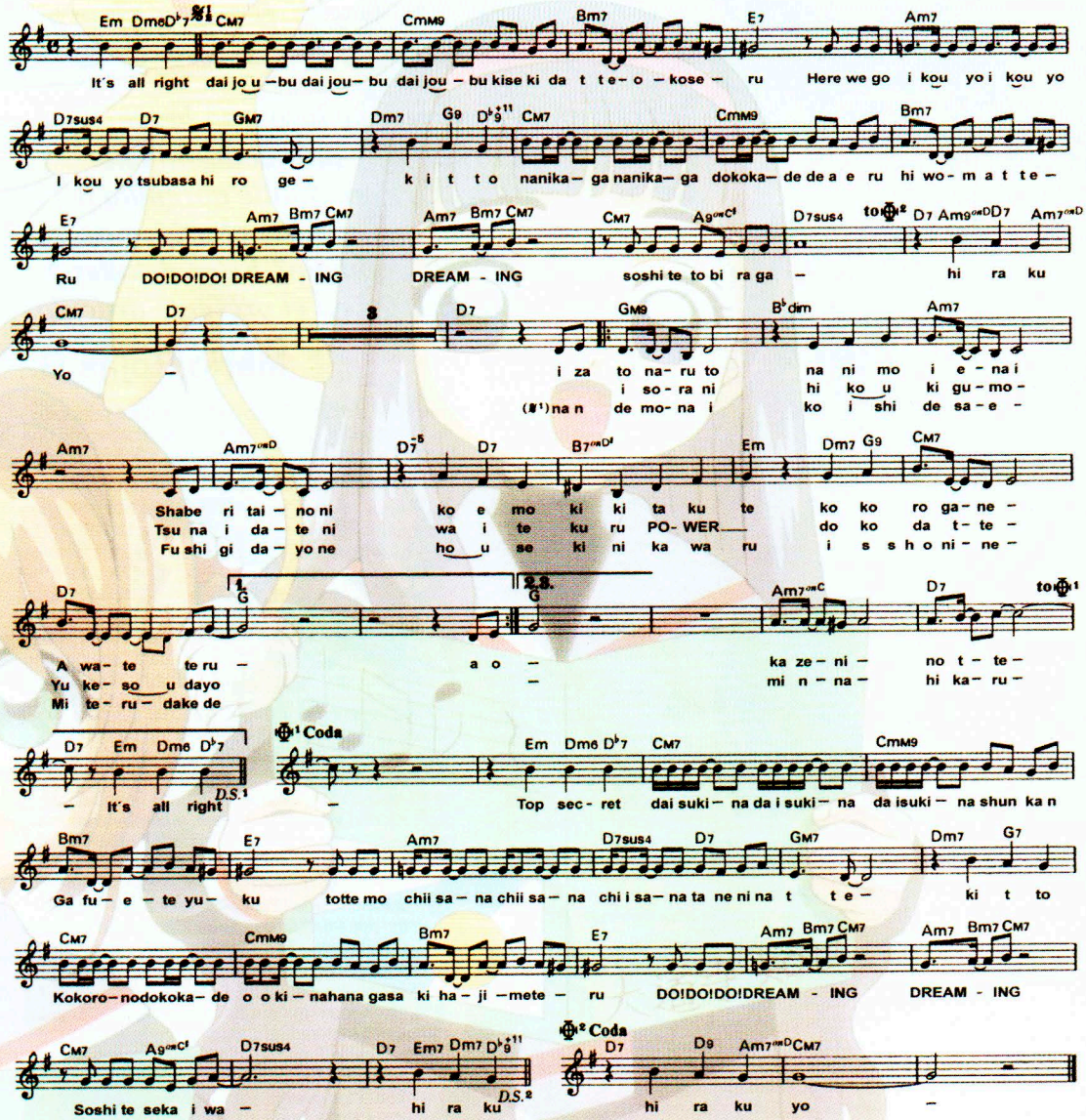
Mira, te atrapo, me atrapas, nunca
Aunque me he acostumbrado a esta vida
"Qué agradable encontrarte", "qué bueno verte", de seguro
Nadie me vencerá y me volveré en tu mundo
La número uno, la número uno
Amándote

[repetir estrofa 1]

[repetir estrofa 2]



Tobira wo Akete



Segundo tema de apertura de la serie de TV "Card Captor Sakura" (ep. 36-46)

Letra: Kikuko
Música: Koumi Hirose
Arreglos: Seiji Kameda
Intérprete: Anza

It's all right
Estrofa 1:
Daijobu daijobu daijobu
Kiseki datte okoseru
Here we go ikouyo ikouyo ikouyo
Tsubasa hiroge
Kitto nanikaga nanikaga
dokokade
Deaeru hi wo matteru
Do! Do! Do! Dreaming! Dreaming!
Soshite tobiraga
Hirakuyo

Todo está bien
Todo está bien, todo está bien
Pero con el despertar del milagro
Aquí vamos, aquí vamos
Abriendo las alas
De seguro, algo, algo, en algún lugar
Está esperando ser descubierto
¡Hazlo, hazlo! ¡Soñando, soñando!
Entonces la puerta
Se abrirá

Iza to naru to
Nanimo ienai
Shaberitai no ni koe mo
kikitakute
Kokoro ga ne awateteru
Aoi sora ni hikoki gumo
Tsunaida te ni
Waite kuru power
Doko date yuke soudayo
Kaze ni notte
Cuando me animas
No puedo hablar
A pesar de que quiero hablar
y escucharte
Mi corazón se descontrola
Esa nube en forma de avión
que está en el cielo azul
Si tomados de la mano
Usáramos su hirviente poder
Podríamos ir a cualquier
lugar
Montando el viento

It's all right

Todo está bien

[repetir estrofa 1]

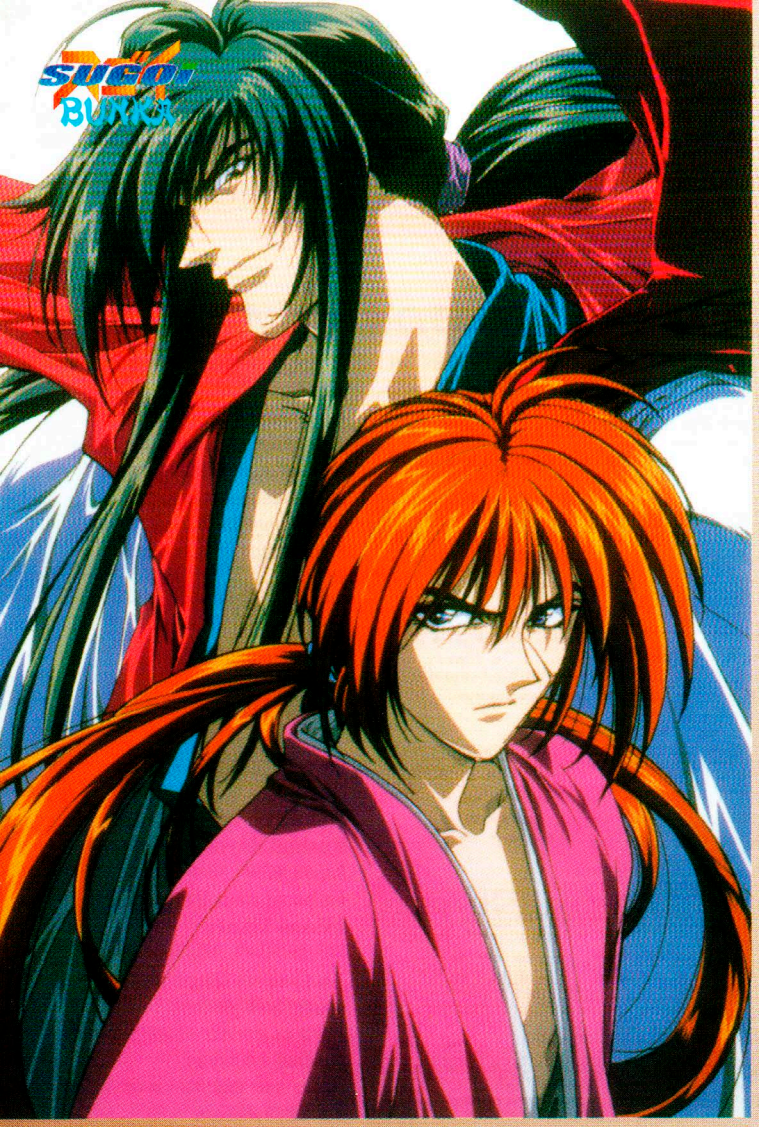
Nandemo nai ko ishi de sae
Fushigi dayone hoseki ni
kawaru
Issho ni ne miteru dakede
Minna hikaru

Aunque no tenga un
misterioso poder
Para convertir estas pequeñas
piedras en joyas
Si las veo estando a tu lado
Todas brillarán

Top secret dai sukina dai
sukina dai sukina
Shunkan ga fuete yuku
Tottemo chiisana chiisana
chiisana kaze ni natte
Kitto kokoro no dokokade
Okina hana ga saki
hajimeteru
Do! Do! Do! Dreaming!
Dreaming!
Soshite sekai wa
hiraku

Mi máximo secreto, te amo, te
amo, te amo
Hagamos más largo este
momento
Si fuera una pequeña semilla
De seguro en alguna parte del
corazón
Florecería como una gran
flor
¡Hazlo, hazlo! ¡Soñando,
soñando!
Entonces el mundo
Se abrirá

[repetir estrofa 1]



El filo del honor

Escuelas de combate

En el artículo anterior se hizo una breve reseña de las armas que más comúnmente usaba un samurai. ¿Pero dónde aprendía a manejarlas y cómo? ¿Cuál fue el origen de los diferentes estilos de combate? Estos detalles y otros más son cubiertos en el presente artículo.

Mario Rojas G.

En Japón, concretamente en el período feudal, existían centros de instrucción sistemática donde el practicante podía aprender la teoría y la práctica del combate individual, sea con determinadas armas o sin ellas. Las crónicas japonesas del siglo IX en adelante, especialmente las del período Edo, coinciden en llamar a estos centros como "escuelas de técnicas del combate", en japonés, bujutsu-ryu. Esta definición se aplica principalmente a los centros de instrucción a los cuales acudía el guerrero feudal, el bushi o samurai.

En sí, la definición exacta de ryu es la de una escuela donde un experto reconocido públicamente enseñaba el uso de una determinada arma, con un estilo particular y según unos determinados conceptos. Esta definición no implica un único maestro por ryu. Las más conocidas y frecuentadas, debido a su tamaño, eran dirigidas por un selecto grupo de maestros enseñando el estilo de esa escuela, incluso con el uso de diferentes armas. Por ejemplo, la reconocida escuela Shinkage (escrito según la tradición japonesa como Shinkage ryu), no sólo enseñaba el manejo de la espada, sino además el de la lanza. El origen de los nombres con que cada escuela se identificaba era diverso. Algunas recibían el nombre de su fundador. Otras adoptaban el nombre del clan que las patrocinaba. También solían tomar un nombre, por general muy imaginativo, que se pensaba describiera su estilo y estrategia o principio esotérico que era su distinción de las demás. Una traducción aproximada del nombre de la famosa Ni To Ichi ryu, fundada por el legendario gran maestro Musashi Miyamoto (probablemente el espadachín más hábil de todos los tiempos), y que fue la primera que desarrolló técnicas efectivas de combate con dos espadas; vendría a ser precisamente "Dos (ni) espadas (to) una (ichi) escuela (ryu)", o más precisamente "Una escuela de dos espadas". Como nota de la habilidad y la fortaleza de Musashi, basta decir que murió teniendo más de sesenta años, en una época en la que un guerrero no pasaba de los 30 y en la que una persona no combatiente no vivía más de 50 años.

Origen y desarrollo

La cultura japonesa feudal, eminentemente marcial, fomentó la la aparición de una gran cantidad de escuelas. La época entre los siglos IX y XVIII, de grandes desórdenes, fueron el elemento que hacía propicio y hasta necesario, el nacimiento de las ryus. Esos fueron los tiempos más gloriosos de la espada japonesa. Gilbertson, un conocido observador occidental, aún conociendo el respeto que Europa rendía a la espada, las cuales llegaban a recibir nombres propios, señaló: "quizás no exista un país en el mundo en donde la espada, esa "arma caballeresca de todos los tiempos", haya recibido en su época tanto honor y renombre como en Japón". Los archivos japoneses registran que a finales del período Tokugawa (fines del siglo XVIII) existían en actividad más de doscientas escuelas de kenjutsu, junto con las de las artes derivadas de él: el tojutsu (otro nombre del kenjutsu), el iaijutsu (al arte del desenvaine mortal de la espada), el battoujutsu (el arte de cortar) y el tantojutsu (referido al manejo del tanto, daga corta), todas con gran número de estudiantes, principalmente afiliadas a algún clan, o contratadas por los grupos rebeldes. En estas escuelas se enseñaba a manejar la espada según los principios de su fundador, que muchas veces variaban de una escuela a otra, especialmente en lo referido a posturas de combate y técnicas específicas.

Precisamente, el estilo de combate del popular Kenshin Himura es una combinación de battoujutsu, iaijutsu y kenjutsu, cuya ataque básico es el corte largo (kiri) al cuerpo. Por otra parte, el estilo de su eterno rival, Hajime Saitou, es una variante perfeccionada del estilo Mugen, y combina las más poderosas técnicas del tipo estocada horizontal (hiratsuki) con las del ataque rápido frontal, gracias a las cuales aplica muy hábilmente su famoso Gatotsu. Cada uno de los estilos usa una de las dos formas básicas de ataque con la espada, el corte y la estocada, como elemento principal de combate, sin que eso signifique que uno sea peor que el otro.

Tampoco una ryu se limitaba a un solo dojo. Generalmente, las escuelas más grandes y conocidas tenían muchos dojos, generalmente afiliados a los clanes más extensos que pagaban a los maestros por la enseñanza adecuada a sus guerreros. Este sorprendente número de dojos reponde, como se ha señalado antes, a las exigencias de esos duros tiempos en los cuales la ley imperante solía ser la del más fuerte. La vida, el honor y el destino de cada uno se regía por la habilidad con que la katana fuera empuñada. En esta época, desarrollar estilos y probarlos inmediatamente en combate, a la vez que difundirlos, era clave para sobrevivir.

El origen de una ryu era muy diverso. En las primeras épocas del kenjutsu, una escuela comenzaba con un guerrero, generalmente veterano, que usaba la experiencia adquirida en el campo de batalla para desarrollar las técnicas y las estrategias básicas de su propio estilo de combate. En este punto era donde se diferenciaba a un maestro de quien no lo era. Hubo muchos guerreros con grandes habilidades, pero una ryu sólo podía sobrevivir si el que desarrolló sus patrones de combate era capaz de enseñarlos adecuadamente a sus discípulos, para que estos discípulos, una vez probados estos métodos, pudieran enseñar a otros. Es mucho

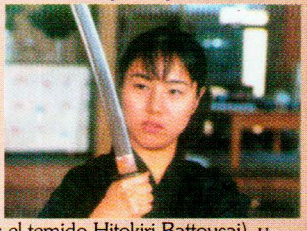
más difícil enseñar que aprender. Pasado el tiempo, se volvió práctica común entre los guerreros deseosos ser maestros el estudiar en diferentes escuelas para luego enseñar sus propias interpretaciones estratégicas y conocimiento especializado. El futuro maestro, una vez completado el programa de instrucción de su clan, solicitaba un permiso para viajar y entrenarse, el cual era entregado junto con una carta de recomendación para facilitarle el camino, y a cambio hacía la solemne promesa de regresar a enseñar lo aprendido. Este guerrero, ansioso de aumentar su prestigio y habilidad que le permitirían abrir su propio dojo, fuente de sustanciales ingresos y posición social, viajaba de localidad en localidad, desafiando a los más reconocidos maestros de cada escuela, y si era derrotado, se declaraba alumno del vencedor para aprender de él, hasta el momento en que hubiera obtenido el reconocimiento necesario para ser considerado maestro. Por eso, se puede considerar que muchas escuelas tenían estrategias y tradiciones similares, precisamente porque los maestros coincidían en que éstas eran las definitivamente correctas. Un elemento básico para la supervivencia de una escuela era la transmisión de su estilo de combate, como se ha hecho notar antes. El discípulo que recibía el conocimiento completo del estilo solía ser el hijo más capacitado del maestro. Un niño nacido en una familia de maestros tenía la solemne obligación de estudiar los principios de la escuela, con el fin de reemplazar eventualmente a su padre. Ésta es una de las características básicas de una escuela: el conocimiento jamás se pierde, ya que pasa de padres a hijos durante generaciones. En el caso de que el maestro no tuviera descendencia, o que por algún motivo su hijo no pudiera sucederle, la práctica común era la adopción del discípulo más hábil, quien heredaba los documentos de la escuela y su tradición, así como el nombre del profesor.

La enseñanza de las ryus

En lo referente al programa de instrucción de cada escuela, la costumbre en épocas anteriores a los Tokugawa era incluir la enseñanza de los lados prácticos de un estilo, como las diferentes posturas y los desplazamientos que eran la base de las técnicas para el combate, junto con un entrenamiento especial para desarrollar elementos como el control mental, la voluntad, la decisión y la extrema concentración que permitieran al samurai desempeñarse adecuadamente en el campo de batalla. El objetivo era el desarrollo total, de modo que el samurai pudiera luchar en cualquier terreno, con cualquier arma disponible o sin ellas, contra cualquier número de enemigos, sin tener problemas para ejecutar adecuadamente sus estrategias de combate. En resumen, preparar al guerrero para todas las posibilidades del siempre imprevisible combate real. Tras la llegada al poder de los Tokugawa, esto dio paso a un enfoque más limitado, pero más especializado, del programa de instrucción, de modo que el guerrero podía terminar a veces conociendo el uso de sólo un arma, sea la espada o la lanza, pero su uso de tal arma era soberbio. Este énfasis en la especialización trajo un problema en el programa, pues la instrucción en algunas ryus fue afectada de tal modo por la especialización que terminó favoreciendo, o los aspectos externos del arte, como las posturas y las técnicas, o los internos, como el control mental, la concentración, etc.

Sobre la base de lo antes mencionado, se puede esbozar el programa de una escuela. Es de notar que en sí es similar al de los actuales dojos de kendo. En el aspecto externo y considerando que cada tema comprende de teoría y práctica, incluiría ceremonias; conocimiento, mantenimiento y forma de llevar de las armas, desplazamientos, posturas básicas, técnicas básicas de ataque y contrataque. Luego vendría estrategia básica, ataques combinados y uso de la armadura, todo ello en intensos y repetitivos entrenamientos. Después se pasaría a combates de práctica, para finalmente iniciar el aprendizaje de técnicas más avanzadas al tiempo que se inicia la introducción a disciplinas especializadas, como el iaiajutsu y battoujutsu. Todo ello completando un esquema integral: manejo de la espada (kenjtsu), desenvaine rápido (iaijutsu) y formas efectivas de cortar (battoujutsu).

En cuanto al aspecto interno y aunque dependía de la época, como se ha resaltado antes, el alumno aprendería la doctrina budista y confucionista, en la medida necesaria, o de la filosofía que la escuela considerara que se ajustara a sus principios. Es de notar que la cultura japonesa en general estaba (y sigue) unida fuertemente a principios esotéricos, que se reflejaban en sus escuelas y se reflejan en gran parte en diversos animes. En esos tiempos se consideraba que no uno merecía entrar en niveles más altos si no había ganado la batalla más importante: la batalla contra uno mismo. Los mejores samurais y maestros lo eran no por la perfección técnica, debían haber dominado la disciplina espiritual. Esto tenía como meta proteger al practicante de convertirse en un asesino incapaz de controlarse (el mejor ejemplo es el temido Hitokiri Battousai), y naturalmente proteger a los que lo rodeaban. Este poema de un samurai anónimo expresa claramente el núcleo de la doctrina:



Creí todo el tiempo
que estaba aprendiendo cómo ganar,
pero me doy cuenta ahora
de que ganar no es más ni menos
que perder

Esto puede ser considerado contrario a lo que comúnmente se toma como el espíritu de un guerrero, luchar para ganar. Pero lo más valioso que el practicante debe llegar a entender es que la victoria y la derrota son lo mismo, lo que importa es el combate. Una vez alcanzado el dominio de sí mismo, con la mente despejada de cualquier tipo de interés o pensamiento, cuando sólo existe la acción guiada por el instinto, las técnicas de combate no se escogen, nacen y entonces el samurai se convierte en su espada y su espada en él. Es en ese estado, al que Musashi Miyamoto llama el vacío, cuando despierta el guerrero que todos llevamos dentro, y se hace cargo de la situación. El guerrero no se equivoca, sea cual fuere el resultado, está perfectamente realizado porque no hay cálculo o interés en ello. En ese estado nace el ki, aquella extraordinaria energía que permitió a los samurais atravesar ejércitos esgrimiendo la katana, con una fuerza y velocidad que incluso sus peores rivales compararon con la de los dioses. La enseñanza del bushido (el camino del combate) trata de despertar al guerrero. Aquí, el vínculo con el budismo zen es claro, pues Buda significa "el que está despierto".

El desarrollo de ambos aspectos, el bujutsu y el bushido, el arte y el camino del combate, era el objetivo de las ryus y clave para formar a un samurai completo. Sólo después de vencerse a sí mismo era que el samurai podía combatir en las innumerables batallas de su vida. Dos ejemplos notables de guerreros que fueron capaces de asimilar estos principios los encontramos en el filosófico maestro Seijuuro Hiko y en el frío justiciero Hajime Saitou. Musashi escribe en el "Libro de los Cinco Círculos", en el Círculo del Agua, lo siguiente: "hoy vencerás al Yo de tu pasado, mañana vencerás a los hombres de menor valía que la tuya y después, con entrenamiento y siguiendo este libro, vencerás a hombres superiores, sin que tu corazón tiemble". Pero esto sólo se logra mediante un entrenamiento riguroso, como el mismo Musashi escribe : "el camino está en el entrenamiento y la práctica." El vínculo entre ambos factores está en el kamisa: aquel lugar del dojo que muchos relacionan con un altar. El kamisa es todo, contiene la esencia de la ryu en sí, en él está presente el kami (esencia espiritual, equivalente japonés a un dios) de la ryu y del dojo, y tras él está el lema de la ryu, al pie del cual se coloca el daisho de la misma. Es la zona más sagrada del dojo y ante la cual se sienta el maestro de más alto rango presente. Además del kamisa, otra zona importante es la pared de honor. El kamisa está directamente frente a la entrada, mientras la pared de honor está a la derecha. En ella se colocan tablillas con los nombres de los alumnos, mientras las armas suelen estar en la pared izquierda o cerca del kamisa, al igual que los documentos de la escuela.

Como punto final, recordamos al lector que este es un resumen bastante apretado de este tema que, al igual que todos los referidos al budo y el bujutsu, es inmenso. Mucho se queda en el tintero y en próximas ediciones se darán más detalles, esperando fomentar deseos de investigar más profundamente estos temas, o incluso iniciarse en la práctica de las artes y el camino del combate.

El primer combate que se debe ganar

Diálogo entre el héroe nacional japonés Tokimune Hojo (1251-1284) y Kokushi Bukko, maestro Zen (1226-1286)

Tokimune: Venerable Maestro, el peor enemigo en nuestra vida es la cobardía. ¿Cómo podemos evitarla?

Bukko: Corta la fuente de donde proviene.

Tokimune: ¿De dónde proviene?

Bukko: Del mismo Tokimune.

Tokimune: La cobardía es lo que más odio. ¿Cómo puede venir de mí mismo?

Bukko: Vamos a ver qué pasa contigo cuando mates a tu querido Tokimune. Te veré cuando lo hayas logrado.

Tokimune: ¿Cómo puedo lograr eso?

Bukko: Silencia todos tus pensamientos.

Marionetas al borde de un ataque de plasma

Cuando el anime estaba en plena época post-Evangelion, Satoru Akahori se dio maña para producir una serie que logró ser extremadamente popular, y en cuya filmografía se extraña hasta el día de hoy la producción de una película. En esta ocasión, la saga de las marionetas regresa a los terrenos de las mini-series OVA con una aventura de seis episodios y singular éxito.

Armando Asato G.

A los pocos meses de haber terminado la emisión televisiva de *Saber Marionette J*, se anunció la salida de su continuación en formato OVA para noviembre de 1997. La nueva serie se llamó *Mata Mata Saber Marionette J* (*Marioneta Sable J Nuevamente*). Se trata de una aventura posterior a la primera serie y que se acopla perfectamente entre la primera y la segunda saga. Inclusive, los seis episodios de 30 minutos que la conforman llevan siempre como primera parte del título "Program: 26" (el último episodio de la serie de TV había sido el "Program: 25"). Como de costumbre, Akahori-sensei sigue con su línea habitual y arranca la historia con una evidente orientación cómica (los tres primeros episodios tuvieron bastante comedia), para terminarla con un drama (apreciado en los tres últimos episodios).

Marine *(Seiyuu: Maya Okamoto)*

Lugar de fabricación: New Texas
Número de serie: NSM-X1
Circuito de personalidad: circuito doncella (Otome Kairou), tres en paralelo.
Sistemas especiales: sistema de disipación de plasma (prototipo de mediana capacidad).
Sistema operativo: X1
Dueño: no aplicable (los tres circuitos doncella le dan un perfil femenino completo, por lo cual podríamos decir que Marine no necesita de un dueño, salvo como guía de desarrollo).

Estatura: ND
Peso: ND
Blindaje: blindaje antiplasma (a diferencia de otras máquinas, a ella no le afecta el plasma).
Potencia: no especificada, pero es más fuerte que Panther o Bloodberry.
Sensor: ND
Relación: ND
Empuje: ND
Velocidad máxima: ND
Tiempo de 0 a 400 m: ND

Marine es una marionette equipada con el sistema de disipación de plasma, y fue activada por el aumento en el nivel del mismo en el planeta. Al no tener un master o guía, se convierte en una ladrona que ataca Japones. Posteriormente, Marine es adoptada por Otaru y sus marionettes y consigue un gran desarrollo en poco tiempo. Marine es una chica sencilla que piensa en el bienestar de sus amigos, al punto de sacrificar su propia integridad por ellos.

La crisis del plasma

La historia de *Mata Mata Saber Marionette J* se ubica justo después de la primera serie (para ser exactos, al día siguiente). Otaru se encuentra feliz de haber recuperado a sus amadas marionettes, pero no sabe que está a punto de vivir una nueva aventura con ellas. Ahora, el joven Otaru ya no vivirá sólo con sus tres acompañantes, sino también con las otras tres marionettes de Fausto. Más adelante aparece Marine, una extraña marionette que lo meterá en problemas en distintas ocasiones, pero pronto se convertirá en parte de la familia. Terra 2 es un planeta muy especial y con un entorno natural de lo más extraño: nubes de plasma, plasma que se mueve bajo la superficie, cavernas subterráneas en forma de capas, etc. Por ello, en dicho planeta simplemente no puede existir nave voladora alguna. Pero al lado de estos inconvenientes "climáticos", se suma un destino siniestro. Fausto, por su lado, ha cambiado su forma de ser, pues ha recapacitado y ya no es más el cruel villano sin corazón de la serie. Ahora ha aprendido a respetar la vida, sea humana o la de una saber.

El argumento

Load:01
Minna shiawase
[Todos felices]
Noviembre 25, 1997

Todo empieza en una tormentosa noche en las afueras de New Texas, para ser más exactos, en el mar. Algo misterioso ha despertado de una cápsula con el número de serie NSM-X1. Es una fría mañana y Otaru se despierta porque siente que toca algo muy blando, y al abrir los ojos ve a Lime durmiendo a su lado. Otaru se siente muy feliz de que eso no sea sólo un sueño, pero entonces se da cuenta de algo muy desagradable: hay "algo" que está abrazado de él diciendo "Otaru, te quiero". Al ver que se trata de Hanagata, Otaru reacciona con un grito y al despertarse todos por semejante alboroto, deciden como de costumbre sacar a Hanagata volando por los aires. El día continúa y se disponen a desayunar. Al terminar, se percatan de la presencia de las Saber Dolls, que estaban desayunando junto con ellos. En ese momento, le entregan a Otaru una carta de

Panther *(Seiyuu: Kikuko Inoue)*

La más fuerte e impulsiva del trío de las saber dolls. Determinada y agresiva, Panther es a la vez la más rebelde. Sus especificaciones técnicas son bastantes similares a las de Bloodberry, con la excepción de que Panther dispone de un cañón láser en su ojo derecho.

Modelo: GSM-02-P
Sistema operativo: Program 02 Panther
Circuito de personalidad: Otome Kairo
Dueño: Fausto
Estatura: 1,60 m
Medidas: 95-60-87
Peso: 52 Kg
Sensor: alcance 70 Km
Potencia de salida: 7.000 Hp (DIN)
Relación peso-potencia: ND
Empuje: ND
Velocidad máxima: 300 Km / h
Tiempo de 0 a 400 m: 10'20"
Tiempo de aceleración de 0 a 100 Km / h: 3'30"
Distancia de frenado de 100 a 0 Km / h: 16 m
Armamento incluido: laser beam (cañón láser)
Lugar de fabricación: Gertland

Luchs *(Seiyuu: Yuko Mizutani)*

Modelo: GSM-03-R
Sistema operativo: Program 03 Luchs
Circuito de personalidad: Otome Kairo
Dueño: Fausto
Estatura: 1,60 m
Medidas: 93-58-80
Peso: 50 Kg
Sensor: alcance no especificado, sistema de emulación de campo de batalla
Potencia de salida: 6.500 Hp (DIN)
Relación peso-potencia: 6.615 g / Hp
Empuje: 975 Kg / m
Velocidad máxima: 280 Km / h
Tiempo de 0 a 400 m: 10,50"
Tiempo de aceleración de 0 a 100 Km / h: 3,20"
Distancia de frenado de 100 a 0 Km / h: 14 m
Lugar de fabricación: Gertland

La más consciente y calculadora de las tres saber dolls. En diseño y características, Luchs es bastante similar a Cherry, pues hasta dispone del mismo sistema de emulación de campo de batalla y los mismos sensores. Por ello, a la hora de enfrentarse a Cherry, ninguna de las dos se mueve, dado que el combate entre las dos es totalmente emulado por ambas.

Tiger *(Seiyuu: Urara Takano)*

Al igual que las marionettes de Otaru, Tiger y sus dos compañeras también están equipadas con el circuito doncella. De las tres, Tiger es la más entregada y fiel a Fausto. En lo que se refiere a características técnicas, es bastante similar a Lime, aunque Tiger es un poco más lenta y ligeramente más fuerte. No podríamos calificar a Tiger como mala, pues por su posición está obligada a tener ese papel.

Modelo: GSM-01-T
Sistema operativo: Program 01 Tiger
Circuito de personalidad: Otome Kairo
Dueño: Fausto
Estatura: 1,65 m
Medidas: 98-63-90
Peso: 55 Kg
Sensor: alcance 80 Km
Potencia de salida: 6.850 Hp (DIN)
Relación peso-potencia: ND
Empuje: ND
Velocidad máxima: 300 Km / h
Tiempo de 0 a 400 m: 10,20 seg
Tiempo de aceleración de 0 a 100 Km / h: 3,30 seg
Distancia de frenado de 100 a 0 Km/h: 16 m
Lugar de fabricación: Gertland

Fausto donde le pide que les enseñe modales a las Saber Dolls. Inicialmente, las marionettes de Otaru se niegan, pero luego acceden, aunque pasarán muchas cosas antes de que aprendan. Por otro lado, ya se inició el proceso de clonación de las mujeres, por lo que Terra 2 ya tiene su futuro asegurado. Sin embargo, a pesar de que todo va bien, Lorelei se siente deprimida por haber sido la causa del sufrimiento de Otaru y los demás. Por eso se dirige al volcán Japones Fuji, en un intento de suicidarse para compensar el sufrimiento de los demás, pero Otaru va al rescate y la convence de que ella no tuvo la culpa de todo lo que pasaron. Le dice además que de no haber sido por ella, jamás hubiera conocido a Lime, Cherry y Bloodberry.

Load:02
Utsukushiki Marin Buruu
[Bella Marine azul]
Diciembre 18, 1997

Aparece en Japones un misterioso ladrón bastante hábil, capaz de pasar desapercibido hasta para la seguridad de palacio. Para sorpresa de todos, resulta ser una marionette que parece tener un circuito doncella. Pasa el tiempo y nadie puede atraparla, y la ladrona resulta tan hábil que hasta Panther es robada. Por otro lado, Hanagata también es afectado, pues le roban su más preciada posesión: una esfera holográfica con una imagen de Otaru. Culpa de su pérdida a Yumeji, quien se va en busca de Lime en el bosque de las afueras. Una vez allí y buscando a Lime, se encuentra con el ladrón que todo el mundo busca. Ya camino a casa, Lime se da cuenta de que alguien intenta cocinar un ponta-kun. Al acercarse, Lime es atacada por la marionette ladrona, pero se le enfrenta y logra vencerla. Al volver ella en sí, Lime logra convertirla en su amiga, y al ver la bondad de Lime, esta marionette decide adoptarla como su ama. Sin embargo, Lime rechaza la idea, pues ella también es una marionette, y más bien le pregunta su nombre. Como carece de uno, Lime decide bautizarla. Recordemos que Lime no es precisamente muy ingeniosa poniendo nombres, y por eso le pone Umi-o, donde "umi" quiere decir en japonés "mar", que es de donde viene la marionette, y sólo le agrega la terminación

"o" (bastante parecido a lo que pasó en la serie cuando le dio nombre a una pequeña ardilla). Poco después lleva a Umi-o a la casa de Otaru, donde le explica que robar es malo. En ese momento, aparece Panther, que está tremendamente indignada por el robo y piensa en acabar con Umi-o. Sin embargo, Bloodberry la detiene y soluciona la situación. Más tarde, todos juntos deciden un nuevo nombre para Umi-o, y curiosamente lo sugiere Panther: desde ahora, la nueva marionette se llama Marine (que también hace referencia al mar de donde viene). Mientras, en New Texas se suceden sucios tratados entre un emisario de Xian y Joy Hurik, el gobernante de New Texas. Más tarde, Fausto se presenta ante Hurik y le advierte que la unidad NSM-X1 (Marine) ha despertado.

Load:03

Love comedy wa totesuzen

[De pronto una comedia de amor]

Enero 25, 1998

El episodio más gracioso de toda la serie OVA. Extrañamente, Marine se desarrolla más rápido que las marionettes de Otaru, lo que despierta la curiosidad de Luchs.

Marine pasa pronto a la típica etapa de la pubertad, en donde las chicas odian a los chicos. Esto es una experiencia nueva para Otaru, pues no sabía de esto, así que va a consultarle a Lorelei, quien le explica que es una etapa temporal por la que pasan todas las chicas y que no tiene de qué preocuparse. Sin embargo, Otaru pasará muchos problemas debido a que al mismo tiempo Lime empieza a pasar por la misma etapa, incluso avergonzándose cada vez que está cerca de Otaru. Las demás marionettes aprovechan esta situación para atraer el corazón de Otaru, y a ello le sumamos el que Luchs comienza a experimentar seduciendo a Otaru como práctica para su "Fausto-sama". Panther no se queda atrás y hace lo propio, y al final vemos a todas las marionettes y las dolls ofreciéndose a Otaru. Por otro lado, Marine activa inconscientemente una de sus capacidades y demuestra que tiene la capacidad de controlar el plasma, cosa que llama mucho la atención.

Tamasaburou

Seiyuu: Maria Kawamura

Modelo: desconocido
Sistema operativo: Sistema de Emulación de Personalidad Tamasaburou
Circuito de personalidad: no presente
Master: Ieyasu Tokugawa
Estatura: 1,65 m
Medidas: 90-58-80
Peso: 55 Kg
Sensor: alcance 50 Km
Potencia de salida: 6.000 Hp (DIN)
Relación peso-potencia: 9.167 g/Hp
Empuje (torque): 900 Kg/m
Velocidad máxima: 260 Km/h
Tiempo de 0 a 400 m: 11,50 seg
Tiempo de aceleración de 0 a 100 Km/h: 3,50 seg
Distancia de frenado de 100 a 0 Km/h: 19 m
Lugar de fabricación: Japones
Armas: nagigata, katana, shurikens, garras de acero, mazos, mazos de acero con cadena

Tamasaburo es una de las saber de palacio asignadas a la seguridad de Ieyasu. Ella forma parte del dueto oniwabanshuu junto con Baikou, con quien comparte especificaciones técnicas muy similares. A diferencia de las marionettes de Otaru, Baikou no posee un circuito doncella, pero sí un programa de carácter virtual bastante avanzado, que le permite tomar decisiones y reaccionar autónomamente según las circunstancias (cosa que haría pensar en la presencia de un circuito doncella). Tamasaburou servirá de cuerpo a la mente y los recuerdos de Ieyasu tras su muerte a manos de las marionettes de Fausto. Tamasaburou debe su nombre a un conocido actor del teatro Kabuki, llamado Tamasaburou Bando, quien participaba como un oyama. Cuando decimos "oyama" (no confundir con "okama", que significa "homosexual") nos referimos a actores de teatro Kabuki que representan a una mujer. El teatro Kabuki es interpretado sólo por hombres, y por ello existen los oyama para los papeles de personajes femeninos.

Baikou

Seiyuu: Ai Orikasa

Modelo: desconocido
Sistema operativo: Sistema de Emulación de Personalidad Baikou
Circuito de personalidad: no presente
Master: Ieyasu Tokugawa
Estatura: 1,60 m
Medidas: 90-58-80
Peso: 50 Kg
Sensor: alcance 50 Km
Potencia de salida: 5.800 Hp (DIN)
Relación peso-potencia: 8.621 g/Hp
Empuje (torque): 850 Kg/m
Velocidad máxima: 260 Km/h
Tiempo de 0 a 400 m: 11 seg
Tiempo de aceleración de 0 a 100 Km/h: 3,30 seg
Distancia de frenado de 100 a 0 Km/h: 17 m
Lugar de fabricación: Japones
Armas: dos sables de plasma que se pueden convertir en nunchakus

Baikou es la pareja de combate de Tamasaburou. Como se ha mencionado, posee casi las mismas especificaciones que su compañera, incluyendo la programación avanzada de carácter virtual. Baikou será utilizada más adelante para servir de cuerpo a la mente de Hikoza, el asistente de Ieyasu, pues ambos copiarán sus memorias y conciencia a Tamasaburou y Baikou como medida de emergencia en los capítulos avanzados de la serie de TV. Baikou debe su nombre a otro famoso actor de teatro oyama llamado Baikou Onoe. Durante la serie, en algunas ocasiones escuchamos a Lime llamar a Baikou como Ume-chan, debido a que el kanji inicial de Baikou también se lee como Ume (nombre de una fruta ácida muy popular en Japón conocida también como Umeboshi).

El Mecha

El diseño mecánico en Saber Marionette es bastante particular, pues mezcla elementos bastantes inusuales en los mechas que estamos acostumbrados a ver. Como consecuencia, vemos extravagancias como autos en forma de litera, espías mecánicos en forma de correcaminos, tanques en forma de arañas o bazookas láser de madera, entre otras locuras. Responsables de esto son la desenfrenada imaginación de Akahori y los miembros del equipo de producción de la serie, que con esto buscaban darle a Japones un aire al Japón del tiempo de los samurais. En cuanto a las marionettes, existen variaciones entre los androides femeninos destinados a usos militares o cotidianos. Las androides de combate son denominadas Saber (sable), y las normales Marionettes (marionetas). Sin embargo, dentro de las marionettes y las saber hay subcategorías y modelos que describen el uso de cada una.

Marionette Gemini

Aplicaciones: labores domésticas, compañía.
Características especiales: reacciones más naturales que en las versiones anteriores, mejor programación de "personalidad", más interactiva.
Marionettes de última generación, de uso doméstico. Gennai-jisan posee una de ellas.

Marionette Kiku-chan

Aplicaciones: compañía.
Características especiales: requiere presencia humana para tener respuesta.
Marionette muy antigua, de producción descontinuada, como la marionette del maestro de Otaru.

Saber Oka

Serie: SE-67
Medidas: 85-55-85
Estatura: 160 cm
Peso: 52 kg
Alcance de sensor: 50 km
Potencia de salida máxima: 3.000 HP (DIN)
Radio de acción: 2.000 km (4.000 km máximo)
Torque: 1.500 kg
Equipo: propulsor jet en la espalda
Arma: Nagigata
Fabricación: Japones

Las saber Oka son las más modernas marionettes de combate de Japones, dedicadas a proteger el país del ataque de cualquier agresor. No poseen conciencia e, incapaces de actuar por si mismas, son controladas por la computadora central. El nombre de Oka se deriva de un avión kamikaze japonés de la II Guerra Mundial.

Saber Kikka

Serie: SE-69
Medidas: 88-60-88
Estatura: 165 cm
Peso: 55 kg
Alcance de sensor: 70 km
Potencia de salida máxima: 3.500 HP (DIN)
Radio de acción: 2.500 km (4.800 km máximo)
Torque: 2.000 kg
Equipo: propulsor jet en la espalda
Arma: Nagigata
Fabricación: Japones

De igual propósito que las Oka, sólo que de producción ligeramente más reciente y optimizadas para un rango de desempeño más amplio. El nombre proviene de un avión de reacción desarrollado por la armada japonesa con tecnología alemana en la II Guerra Mundial.

Saber Krieger II

Serie: S76-KII
Medidas: 92-60-90
Estatura: 165 cm
Peso: 52 kg
Alcance de sensor: 50 km
Potencia de salida máxima: 3.500 HP (DIN)
Radio de acción: 2.500 km (5.000 km máximo)
Torque: 2.500 kg
Equipo: propulsor jet en la espalda
Arma: látigo, dagas, guadañas
Fabricación: Gertland

Las saber de combate de Gertland. De mayor capacidad que las de Japones, requieren al igual que ellas de control y monitoreo externo. No son capaces de tomar decisiones y se desactivan al perder contacto con la computadora central de control. El nombre viene del alemán y significa "guerrera".

Saber Krieger II*f*A

Serie: S76-KII *f*A
Medidas: 94-62-92
Estatura: 165 cm
Peso: 55 kg
Alcance de sensor: 50 km
Potencia de salida máxima: 4.500 HP (DIN)
Radio de acción: 1.800 km (3.500 km máximo)
Torque: 3.250 kg
Equipo: n.d.
Arma: látigo, dagas, guadañas
Fabricación: Gertland

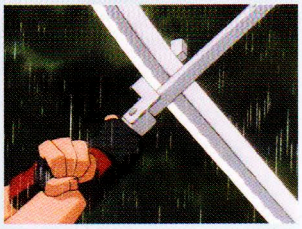
Igual a la anterior, sólo que para un rango menor de ataque o para operar con una base móvil.

Mesopotamia

La Mesopotamia es la nave espacial en la que llegaron los primeros inmigrantes de la Tierra. Además de estar equipada con un sistema de soporte vital para mantener en hibernación a un total de 3.258 tripulantes, posee un sistema de propulsión que le permite viajar utilizando la teoría de la distorsión del universo (léase warp). Su sistema de computadoras fue desarrollado en dos secciones, una de navegación y control original, y una unidad central de control equipada con un circuito doncella, desarrollado por la doctora Lorelei. Esta sección de la computadora es la que obtiene conciencia y captura a la doctora Lorelei, para luego exterminar a los tripulantes.

Jitten

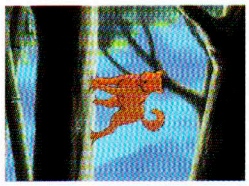
El arma de Otaru lleva el nombre Jitten, un arma que fue utilizada al final de la era de los samurais, básicamente como un arma de los policías. Estaba conformada por una varilla de metal en forma de 4 invertido. Su función principal era romper espadas, además de funcionar como una especie de vara.

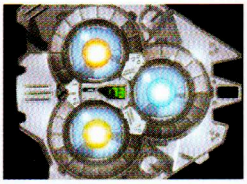


Load:04

Shinmoku no ansatsusha
[El asesino silencioso]
Febrero 25, 1998

Luchs se muestra preocupada por las habilidades especiales de Marine y por la rapidez en su desarrollo, y se pregunta quién la creó y con cuáles intenciones. Al mismo tiempo, New Texas envía un nuevo tipo de robot, capaz de transformarse en cualquier cosa (cualquier parecido con el T-1000 de Terminator II es mera coincidencia), con la misión de recuperar a Marine. Lime sale en su defensa, pero resulta herida, y en ese momento Marine saca a relucir sus poderes y logra salvarla. Poco después llegan Otaru y los otros, quienes se preguntan por qué están tras Marine (ella misma no tiene respuesta). En ese momento reaparece el robot y vence a todas las marionettes, pero Marine muestra una vez más sus poderes para vencer al agresor, sólo que esta vez su uso la afecta a ella también. Al volver al castillo de Japones, Otaru le pide a Lorelei que repare a las marionettes. Al revisarla, Lorelei se encuentra con una sorpresa: a diferencia de Lime y las demás, Marine posee tres circuitos doncella. De pronto, sucede una ataque al castillo de Japones efectuado por los extraños robots que se transforman, los cuales al final toman el control y retienen como rehenes a Otaru, Lorelei y Hanagata.



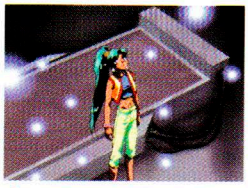


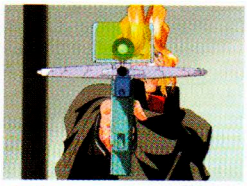
Load:05

Kokoro meza me no toki
[El corazón, en el despertar]
Mayo 25, 1998

Lorelei, Otaru y Hanagata están prisioneros en el castillo de Japones, por lo que Lime y las demás desarrollan un plan para rescatarlos. Mientras en otro lugar en Japones se inicia un fenómeno que puede marcar el fin de toda la vida en Japones, en New Texas la situación es crítica, pues han perdido el control sobre

los robots, lo que significa que Lorelei puede morir. Si esto pasa y se descubre que los robots eran enviados por New Texas, será la catástrofe para ese gobierno. Por suerte, Lime y las otras logran descubrir el punto débil de los robots y logran avanzar hacia donde están Lorelei y Otaru. En el sótano del castillo, Marine despierta y encuentra a Tiger, quien aún no esta totalmente operativa. Sin querer, Marine logra leer los sentimientos grabados en el circuito doncella de Tiger, pero sólo quedan tres minutos para que el castillo de Japones sea destruido junto con todos por los robots. En ese momento, logran llegar a Otaru y Lorelei, pero entonces todos los robots se fusionan en una monstruosa criatura que vence a las marionettes. Fausto aparece al rescate, pero también es vencido. Cuando ya todo parecía perdido y Fausto estaba por ser exterminado, el circuito doncella de Tiger reacciona y despierta. Finalmente, Tiger rescata a Fausto y con la ayuda de Marine a todos los demás, quienes están felices de estar a salvo. Pero Fausto no, porque sabe que algo mucho más terrible está por llegar.





Load:06
Umi e kaeru
[Regresaré al mar]
Junio 25, 1998

Lime y las otras disfrutan de una tranquila comida mientras Otaru está en una importante reunión que puede definir el futuro de Terra 2. Fausto explica que cinco años atrás descubrieron unas ruinas en donde se explicaba que cada 80.000 años ocurre un fenómeno natural en donde el planeta produce una descarga de plasma simultánea en muchos lugares, que acaba con la mayor parte de la vida del planeta. Pero en aquel momento, todos pensaban sólo en Lorelei y nadie se preocupó por esta amenaza. Lamentablemente, el tiempo ha llegado y nadie está listo para enfrentarla. Sin embargo, Fausto menciona un proyecto que fue iniciado por New Texas para crear un disipador de plasma, sistema que no se logró terminar y fue abandonado por negligencia del gobierno. Este sistema fue incluido en el cuerpo de Marine, que para poder soportarlo fue equipada con tres circuitos doncella. A pesar de ello, Marine sólo era un prototipo, por lo que no será capaz de soportar. Marine escucha esta conversación y decide sacrificarse por sus amigos, por lo cual se dirige al Japones Fuji y enciende su sistema de disipación de plasma. Con ello, logra salvar a Terra 2, pero en el proceso sus circuitos doncella son destruidos. El final deja un cabo suelto como para una continuación con Marine, pues Lorelei promete reparar algún día sus circuitos doncella. Sin embargo, el personaje no volvió a ser utilizado hasta la fecha.

Animación digital

A diferencia de la serie, los OVAs se trabajaron de manera distinta. La serie se hizo íntegramente en acetato y luego se filmó cuadro por cuadro, de la manera antigua. En cambio, los episodios OVA se dibujaron a mano y el resto del proceso (colorización y animación) se hizo enteramente por computadora, por lo cual fue uno de los primeros animes que utilizaron esta técnica. El resultado fue una animación de la más alta calidad, con colores firmes y de alto contraste. Adicionalmente, el diseño de personajes de esta OVA es el mejor de todos si lo comparamos con las demás versiones de televisión. Se destaca un trabajo muy cuidado y una gran atención en los detalles.

Ficha técnica

Historia original: *Satoru Akahori*
Diseño de personajes original: *Tsukasa Kotobuki*
Director: *Masami Shitada*
Asistente de dirección: *Seiko Sayama*
Estructura de serie: *Mitsuyoshi Sekishima*
Diseño de personajes y dirección de animación: *Hideichi Shimamura*
Director de arte: *Junichiro Nishikawa*
Establecimiento de color: *Yoshimi Kawakami*
CG: *Digital Satellite*
Edición: *Sige Nishiyama*
Productor: *You Minakama*
Música: *Parome*
Producción: *Satoru Akahori, Hiroshi Nekishi - Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Agencia Soudo*

Ieyasu Tokugawa
Seiyuu: Kenichi Ogata

Ieyasu es el clon 15 del Ieyasu original que sobrevivió a la Mesopotamia y que fundara Japones siete años después de la tragedia. 300 años después, cuando Otaru encuentra a Lime, Ieyasu le explica poco a poco a Otaru la historia de su planeta y la importancia de las tres marionettes para el futuro de Terra 2, además de su implicancia en el proyecto de la resurrección de la mujer.

Eimon Hikoza
Seiyuu: Shigeru Chiba

Subalterno de Ieyasu, lo respeta mucho y entra en crisis cada vez que Lime lo trata con suma familiaridad, para diversión del propio Ieyasu.

Obiichi Kenobi
Seiyuu: Tatsuo Hida

Instructor de kenpo de Otaru, será quien lo acepte de pequeño en su escuela, y a la vez quien le enseñe todo lo que sabe para defenderse y proteger a sus sabers. Su nombre es una parodia de Obiwan Kenobi (maestro de Luke Skywalker en Star Wars), más aún si consideramos que "ichi" en japonés significa "uno" (que en inglés es "one" y para un japonés sonaría como "wan"). Obiichi es un personaje hasta cierto punto misterioso que sólo en algunas situaciones ayudará a Otaru, aunque tendrá una participación importante a la mitad de la serie.

Dr. Hess
Seiyuu: Tomohiro Nishimura

El personaje más misterioso de toda la saga. Siempre se le verá al lado de Fausto y es el inventor de todas las armas que utiliza Fausto para invadir los otros países. Durante la II Guerra Mundial, Hitler tuvo un gran amigo y confidente cuyo nombre era Rudolph Hess.

Goethe
Seiyuu: Kenju Horiuchi

Siguiente al mando de Fausto, es una persona realmente cruel que no repara en la vida de los demás para cumplir con sus propósitos. También tiene relación con la literatura, pues el autor de la novela "Fausto" se llamó Johann Wolfgang Goethe (que en alemán se pronuncia similar a "Gette").

Joy Hurik
Seiyuu: Hiroyuki Oshita

Presidente de New Texas (para ser exactos, el presidente número 41). Su irresponsabilidad y negligencia pudieron provocar muchas desgracias, incluyendo la muerte de Lorelei y la destrucción de Terra 2. Sin embargo, es el real culpable de que Marine se tuviera que sacrificar por los demás. Sus tratos con el enviado de Xian nos muestran que estaba implicado en negocios sucios. Su gobierno termina casi al mismo tiempo que la muerte de Marine, pues todas las irregularidades de su régimen fueron descubiertas por los habitantes de New Texas.

Cartas de Color

Alejandro Beraún O.

Hace mucho tiempo, un gran mago llamado Leed Clow creó unas entidades mágicas conocidas como Clow Cards (Cartas Clow). Tras la muerte de su creador, éstas debieron ser confinadas en un libro por muchos años, pero su accidental liberación llevó a la investidura de alguien con el poder necesario para capturarlas, alguien conocido como Card Captor. Entonces, se dio inicio a una constante búsqueda de su misterioso poder, con imprevisibles consecuencias.

Hablar de Clamp es hablar del equipo de cuatro autoras japonesas que desde hace un par de décadas incursionó en el mundo del manga a partir del mercado aficionado (doujinshi). Desde allí, se labraron una sólida reputación y su paso por el profesionalismo ha producido una serie de éxitos no sólo en el manga, sino también en el anime. En nuestras pantallas vimos la versión animada de *Magic Knight Rayearth* (*Las Guerreras Mágicas*), pero por la televisión japonesa también había transitado *Clamp Gakkuen Tanteidan* (*Clamp Campus Detectives*). En el formato OVA tenemos ejemplos como *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan* (*Miyuki-chan in Wonderland*), *Seiden RG Veda* o *Tokyo Babylon*, mientras en la pantalla grande se había estrenado el largometraje *X* en 1996.

カードキャプターさくら
Card Captor Sakura

El trazo y las historias de Clamp son más o menos repetitivos (ver *Sugoi* 8), y en líneas generales siempre se centran en fantasías románticas para jovencitas. Sin embargo, hace un lustro el equipo demostró su versatilidad al incursionar en la vertiente infantil de las chicas mágicas. Como resultado, de 1996 al 2000 tuvo lugar uno de los más interesantes éxitos del manga y el anime: *Card Captor Sakura*.

Todo género tiene su desarrollo, etapas y evoluciones, así como historias que fueron escalones o hitos. Tratándose de las chicas mágicas, esta rama comenzó en 1966 cuando Toei produjo la serie de televisión de 109 episodios *Sally the Witch* (conocida aquí como *La Princesa Sally*), reactualizada en 1989 con los 89 episodios de *Sally the Witch II*. La misma productora volvió a la carga en 1969 con otro clásico, *The Secrets of Akko-chan* (*El Secreto de July*, con 94 episodios), que tuvo una actualización en 1988 con 61 episodios, y aún otra más en 1998. Como ejemplos de cómo Toei exprimió la fórmula, tenemos algunas series que pasaron por nuestras pantallas, como *El Hada Chappie* (*Chappie the Witch*, 1972, 39 episodios), *Angel, la Chica de las Flores* (*Lulu the Flower Angel*, 1979, 50 episodios) o *Lulubel* (*Lalabel, the Magic Girl*, 1980, 49 episodios). Todas ellas fueron opacadas desde 1992 por *Sailor Moon*, que en sus cinco temporadas y 200 episodios le dio nuevo impulso al género, aunque a costa de una imagen de excesiva ligereza. Desde entonces, el gigante del anime sólo ha repetido el plato con *Kamikaze Kaitou Jeanne*, la ladrona de obras de arte mágicas (1999, 45 episodios). De la mano de otras productoras, otros ejemplos notables fueron la hasta hoy entrañable *Mahou no Princess Minky Momo* (*Gigi*, emitida en 1982 con 63 episodios, más una segunda serie en 1991 de 62 episodios), seguida por la (en Japón) no menos famosa *Mahou no Tenshi Creamy Mami* (1983). Ejemplos recientes fueron la mencionada *Magic Knight Rayearth* (1995, 49 episodios) y *Akihabara Dennogumi* (*Cyber Team in Akihabara*, 1998, 26 episodios), que agregó un poco de ciencia ficción y tamagochis. Pero el verdadero hito moderno llegó en 1998, con orígenes en la publicación de un manga mensual en 1996 en la revista "Nakayoshi".

Una característica del oficio de mangaka (dibujante de historietas) es el gran trabajo que se debe dedicar a cada historia, con mayor razón si se trata de un gran éxito. Precisamente a través de una seguidilla de ellos, Clamp ha demostrado un ritmo impresionante para seguir en la brega. De este modo, su megaéxito *Card Captor Sakura* fue llevado a la animación, y su filmografía incluye una serie de TV de 70 episodios trasmitida con gran éxito por la señal de la NHK2, algunos especiales de TV y video, y dos películas para cine.

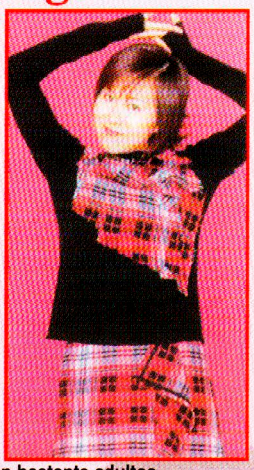
La magia oculta

Hubo una vez una dulce y encantadora muchacha llamada Nadeshiko Amamiya, estudiante de preparatoria que conoció y se enamoró de su joven profesor Fujitaka Kinomoto, con quien se casó a pesar de la oposición de su acomodada familia, debido a la enorme diferencia de edades. De esa unión nacieron dos hijos, Touya y Sakura. Desgraciadamente, Nadeshiko dejó un gran vacío al morir a los veintisiete años de edad. Tiempo después, la pequeña Sakura, a sus diez años, ya demostraba haber heredado lo mejor de sus padres. Sin embargo, también será poseedora de habilidades mágicas ocultas, lo que a la larga la involucrarán en esta historia para una prueba suprema.

Sakura vive como toda niña de la clase media japonesa, cooperando con su papá y su hermano en los deberes del hogar. Aunque no puede evitar muchas veces el levantarse tarde para ir a la escuela, no tiene por qué ir tan temprano, debido a que está en primaria. La verdadera razón está en el deseo de encontrarse con Yukito Tsukishiro, el mejor amigo de su hermano, por quien se siente muy atraída. Podría decirse lo mismo de Tomoyo Daidouji respecto de la propia Sakura, a quien siempre está tomando fotos y grabando con su videocámara, lo cual le causa una emoción que no puede ocultar. Pero Sakura tiene otras cosas en qué pensar, como el extraño sueño en que se ve a sí misma vistiendo un vistoso y extraño traje al lado de una criatura alada, ante la Torre de Tokio.

Un día, cuando Sakura está sola en casa después de clases, oye un inquietante ruido. Al seguirlo, halla en el sótano de su casa un antiguo libro con el título "The Clow". Al principio se sorprende, pues ya lo había visto en su sueño. El libro tiene una cerradura, pero ésta repentinamente se abre al entrar en contacto con sus manos. Entonces, Sakura descubrirá que el libro es en realidad un estuche que contiene unas cartas similares a las de Tarot, con unos caracteres en inglés. Al leer la primera, invocará sin saber su poder mágico, que desatará un viento huracanado que hará que casi todas las demás cartas sean dispersadas fuera de la casa con destinos desconocidos. Antes de recuperarse de la sorpresa, del libro surge una criatura con apariencia de un peluche alado, que se hará llamar "Cerbero, la bestia guardiana de las Clow Cards". Al echarlas de menos, Sakura le explicará lo que pasó, y entonces se enterará del gran problema que ello implica. Claro que ella no será la única responsable, pues Cerbero había estado dormido todo ese tiempo, y sus ronquidos fueron el ruido sospechoso que había atraído a Sakura hasta allí.

Ésa es la voz: Sakura Tange



Nacida en la prefectura de Aichi, además de la animación tiene actividades en muchas áreas, como juegos y radio, y también compone letras y música.

¿Cuál es el atractivo de Sakura?

Según una encuesta acerca de por qué Sakura es el ideal de una niña menor, el resultado fue que es alegre, querida por todos, el ideal de las niñas para querer ser su amiga. Todos lo personajes de Sakura son así, son niños, pero espiritualmente son bastante adultos.

¿Qué le parece la vestimenta de Sakura?

Hay fans que dicen que les parece muy bien que los trajes de batalla cambien cada vez. Yo también estoy de acuerdo, y el uniforme escolar también es muy elegante. Durante el lanzamiento de la serie hubo una reunión de Bingo y el premio era un uniforme de la Escuela Tomoeda, de una talla para adulto. Se lo ganó Emi Shinohara, intérprete de la profesora Mizuki, pero ella me lo regaló. Por ahora, lo tengo como adorno.

¿Hay un episodio particularmente impresionante?

En el último episodio de las Cartas Clow, cuando una persona que le gustaba a Sakura se convierte en otra, en su enemigo. Si estuviera en ese lugar, sufriría mucho.

En Sakura también hay dos caras, la de Card Captor y la de todos los días.

Yo dudaba en cómo interpretarla, y me fui acostumbrando a medida que avanzaba la serie. Al principio me puse nerviosa con la faceta de Card Captor, pero mi propio cambio y el crecimiento de Sakura se llegaron a armonizar, con un buen resultado.

¿Cuál es la clave de la Sakura combativa?

La fuerza de Sakura es que desea proteger a sus seres queridos, como en los episodios 25, 36 y 37. En esos casos cambia de verdad, con un fuego en sus ojos.

¿Es la lucha final de Sakura para evitar las desgracias de este mundo?

También pienso que sería algo muy trágico que cada uno perdiera aquello que considera los más importante. El hecho de perderlo es igual a morir en el mundo humano, y por eso Kero-chan dice: "el hecho de que se pierda eso es más doloroso que la destrucción del mundo".

¿Cuál escena te gusta más?

Cuando Sakura fue tragada por la oscuridad y no podía usar la magia (episodio 42), hubo una parte que dijo: "no hay ningún problema". Ése también era mi sentimiento, y me gusta esa frase. También está el episodio 38, cuando ella está hablando con Kero-chan después de su recolección de fresas. Hay un momento en que se queda bien silenciosa, y eso fue ya una explosión de risas, hasta el fondo musical se detuvo.

Eso fue una escena de animación. ¿El lugar de grabación siempre es así de alegre?

Sí, cuando se ingresa al estudio se vuelve cálido, todos los participantes me hablan como si me entregaran suavemente el guión. Es de verdad como si estuvieran dirigiéndose a la misma Sakura.

Kero-chan / Cerbero

Voz: *Aya Hisakawa (Kero) / Masaya Onosaka (Cerbero)*
Cumpleaños: *secreto*
Comida favorita: *dulces*
Comida que le disgusta: *comida caliente y picante*
Pasatiempo favorito: *videojuegos*
Colores favoritos: *rojo y naranja*
Programas de TV favoritos: *quiz shows (programas de preguntas y respuestas)*
Flor favorita: *Girasol*
Qué desea: *un nuevo juego de video*
Dónde vive: *en el cuarto de Sakura*

Conocido como la bestia guardiana de las Clow Cards, de personalidad infantil, relajada y risueña, es un apasionado de los dulces y los videojuegos, actitud que hace dudar de su seriedad. Sin embargo, sus conocimientos sobre las cartas lo hacen indispensable en su constante búsqueda. Su verdadera forma y poder sólo los puede adquirir a través de las cartas del Fuego y de la Tierra. Su símbolo es el Sol y originalmente estuvo alojado en la portada del libro de las Cartas Clow. Al principio de la serie tiene el dejo de la región de Osaka, pues el libro estuvo allí por muchos años.

Sakura Kinomoto

Voz: *Sakura Tange*
Cumpleaños: *1 de abril*
Tipo de sangre: *A*
Cursos favoritos: *música y educación física*
Curso que le disgusta: *matemáticas*
Club: *animadoras*
Colores favoritos: *rosado y blanco*
Flor favorita: *cerezo (sakura)*
Comida favorita: *arroz-omelette, fideos*
Comida que le disgusta: *konnyaku (gelatina de verduras)*
Cocina bien: *panqueques*
Qué desea: *una nueva mochila escolar*

Una niña dulce, educada y responsable (el utópico ideal de todo padre). Estudiante del cuarto grado de la Escuela Elemental Tomoeda, gusta de la música, es hábil en los deportes y pertenece al club de animadoras. Tiene los dones del encanto y la amabilidad, heredados de su difunta madre. También está dotada de facultades para la magia y la premonición, lo cual le permite asumir su papel de cazadora de cartas. Compensa su falta de formación para la magia con un gran talento natural, que le permitirá ganar mucha fuerza y experiencia. Teme a todo lo relacionado con fantasmas, aunque nunca los ha visto.

Yue

Voz: *Megumi Ogata*

Creación del mago Clow, su nombre en chino significa Luna. Es uno de los guardianes de las Cartas Clow, originalmente alojado en el reverso de la tapa del libro. Fue designado por su creador como el juez que debe ejecutar el juicio final para decidir quién será el nuevo dueño de las cartas mágicas. Severo, adusto e inexpresivo, sin embargo deparará algunas sorpresas.

Tomoyo Daidouji

Voz: *Junko Iwao*
Cumpleaños: *3 de setiembre*
Tipo de sangre: *A*
Cursos favoritos: *música y japonés*
Curso que le disgusta: *ninguno*
Club: *canto coral*
Colores favoritos: *beige y blanco*
Flores favoritas: *magnolia y cerezo*
Comidas favoritas: *fideos y sushi*
Comida que le disgusta: *pimientos verdes*
Cocina bien: *comida italiana*
Qué desea: *un nuevo equipo para edición de video*

Hija de una exitosa empresaria, es la mejor amiga de Sakura. Miembro talentoso del coro escolar debido a su hermosa y sobresaliente voz, también resulta ser una apasionada videoaficionada, y su tema favorito es la misma Sakura, a quien considera lo más hermoso y encantador de este mundo. Fascinada por la faceta de Card Captor de su amiga, se aboca en diseñarle un traje diferente y especial para cada ocasión en que tenga que capturar una carta. Su gran perspicacia e inteligencia le permite ser un valioso apoyo para Sakura, pero sobre todo una confiable y entrañable amiga.

Pero algo se debe hacer, pues estas cartas son seres mágicos vivos y poderosos creados hace mucho tiempo por un gran mago llamado Leed Clow, y son muy peligrosas si andan sueltas por ahí. Por ello, Cerbero, tras recitar un conjuro, hace salir de la cerradura del libro un objeto mágico conocido como "El Báculo del Sello". Siguiendo su indicación, Sakura lo tomará, sin darse cuenta de que con ello era investida con el poder de una Card Captor.

Esa misma noche, a pesar de su disconformidad, estrenará sus capacidades cuando capture a la carta Vuelo (Fly). Tomoyo, al día siguiente, de lo más tranquila y sin dejar de sonreír, le muestra a su más que perpleja amiga un video de ella surcando los aires en compañía de Cerbero, a quien de ahora en adelante llamarán Kero-chan. Encantada con la faceta de Card Captor de su amiga, le pedirá dos cosas: grabar siempre que pueda sus "hazañas" y usar para sus misiones los numerosos y variados "trajes de batalla" que ella confeccionará. Sakura no se encuentra muy feliz con ello, en contraste con el entusiasta apoyo de Kero-chan, quien sin embargo no dispone de sus poderes ni su verdadera forma de bestia hasta que no se recuperen las cartas del Fuego y de la Tierra.

Pronto entrará en escena un niño de la misma edad de Sakura llamado Shao Lang Li, que desciende de una antigua familia de magos chinos, en línea directa con el mago Leed Clow. Li viene también en busca de las cartas para adquirir su poder, lo que considera su derecho por ser el más capacitado. Sin embargo, Cerbero, según su propio juicio, ratifica a Sakura como la única Card Captor, a pesar de su escasa experiencia con la magia. Ello le hará ganarse algunos reproches de Shao Lang cada vez que deban enfrentar juntos a una carta Clow, en parte por lo peligroso que ello representaba. Pero Sakura pronto hará valer su talento y su sensibilidad al tratar de que no resulten afectados terceros, además de algo de suerte, lo que le resulta en una mayor captura de cartas. Por otro lado, Li, aun siendo su rival, siempre la ayudará si las circunstancias lo requieren, y llegarán a formar un equipo, aunque no del todo integrado.

Posteriormente, llegará Mei Ling Li, la prima de Shao Lang, quien se anuncia a sí misma como su prometida, y señala a Sakura como su acérrima competidora en la búsqueda de las cartas Clow. Ello a pesar de que Mei Ling no dispone de ningún tipo de magia, aunque tendrá en compensación un muy buen dominio de las artes marciales. A medida que transcurre la historia, y más cartas sean capturadas, se conocerá más sobre la vida de los personajes y la evolución de sus relaciones.

Conoceremos también a Sonomi Daidouji, madre de Tomoyo, quien resulta ser la prima y mejor amiga de Nadeshiko, la fallecida madre de Sakura. Nadeshiko alguna vez significó mucho para ella y llegó a ejercer el papel protector de una hermana mayor, por lo que se opuso al matrimonio de su amiga con el profesor Fujitaka. Dicho sentimiento de afecto se verá también reflejado en la hija de su finada amiga. También hará su aparición la profesora Kaho Mizuki, antigua amiga de Touya y muy misteriosa, con una sonrisa amable y grandes dotes mágicas. Ella se manifestará como un sutil apoyo para Sakura, quien ve en ella a una persona muy bella y agradable, sin poder evitar sentirse muy contenta ante su presencia, a pesar de los recelos de Li. Por su parte, Touya demostrará estar provisto con una capacidad de percepción más fuerte de lo normal, al ser el único capaz de ver la presencia espiritual de su madre. También se dará cuenta gradualmente de que su hermanita se halla envuelta en algo muy importante, pero decidirá mantenerlo en secreto para no perturbarla. Mientras más pase el tiempo, más reconocerá Shao Lang Li la determinación y la creciente e impresionante habilidad de Sakura para con la magia. Inesperadamente, al mismo tiempo que sus lazos como amigos y equipo se solidificaban, Li se sentirá cada vez más atraído hacia ella, y una complacida Tomoyo será la primera en notarlo a simple vista. Sin embargo, Li también rivalizará con Sakura en lo referente a Yukito Tsukishiro, quien deslumbra al chiquillo desde el primer momento en que se vieron, sin que Mei Ling se dé por enterada de esa situación.

A medida que se acerque la culminación de la captura de las cartas Clow, más aumentará la preocupación de Cerbero, quien sabe que ello traerá el advenimiento de un poderoso ser llamado Yue. La última carta en manifestarse será Tierra, y con su captura Cerbero podrá recuperar su verdadera forma. Pero ello también significa el inicio del llamado Juicio Final, el cual decidirá quién será el dueño definitivo de las cartas Clow. En caso de no superar esta prueba, todos aquellos involucrados deberán sufrir las consecuencias de perder algo muy importante.

Entretelones

La historia de *Card Captor Sakura* es un claro ejemplo del diferente concepto que se tiene en cuanto a lo que conocemos como género infantil, que en occidente suele tomarse como una línea facilista, esquemática y menor, mientras en Japón lo consideran para un público que también tiene su grado de exigencia. Ello ha permitido muchas veces que estas historias también tengan éxito en públicos de mayor edad. La historia en mención cuenta con elementos bastante llamativos, quizás controversiales, según como se la quiera mirar, aunque de eso trataremos más adelante.

Cuando una serie de animación japonesa pasa a occidente, siempre está presente la polémica de la traducción y del doblaje, por no hablar de las alteraciones arbitrarias que se suelen hacer en Norteamérica, donde la tristemente célebre compañía Nelvana, bajo la premisa de que era "arriesgado" transmitir una serie del tipo "femenino", la modificó para la televisión abierta omitiendo aquellos episodios que protagonizaba sólo Sakura, para quedarse sólo con los que compartía con el personaje de Shao Lang Li. Para confirmar dicha intención, el título fue cambiado a "Card Captors", más algunas deplorables alteraciones en diálogos, lugares y nombres. Por ello, no es de extrañar que en los EE.UU., Sakura no haya tenido el éxito que en otros países tiene. Afortunadamente, para Latinoamérica se respetó en su totalidad la versión original, aunque el título quedaría como "Sakura Card Captors". También cabe mencionar que en su idioma original, los episodios de la serie iban siempre titulados con algo referido al nombre de Sakura, faceta no respetada por los traductores. Pero, contra lo esperado, los diálogos en sí se han respetado mucho en relación con el original, aunque con los siempre infaltables errores de contexto y deficientes actuaciones de voz. En cuanto a las canciones de apertura y de cierre, de las seis versiones originales, sólo las dos primeras fueron traducidas y dejadas como únicas, sin importar que los demás temas correspondieran a videos distintos. Para colmo, la primera apertura ("Catch you, catch me") está inadecuadamente traducida e interpretada, así como mal sincronizada con el video. El trabajo de doblaje fue efectuado por la conocida compañía mexicana Intertrack, y aunque el resultado de la elección de voces es casi aceptable, la aguda y graciosa voz de Cerbero (Kero-chan), así como la flemática, fina y educada voz de Tomoyo, se han perdido por completo. Afortunadamente, las canciones incidentales se han preservado casi todas en su versión original.

Habla el director

Morio Asaka, director general de la serie de TV y sus películas, nació el 11 de marzo de 1967. Ha sido conocido por su participación en la exitosa serie de televisión *Yawara!* y el video musical *Clamp in Wonderland*. En febrero del 2000 se hizo acreedor al premio MVP por la serie de *Card Captor Sakura*.

Se dice que Sakura es la primera producción en la que usted es el director general.

Así es. Por ser la primera, hubo presión en ese nivel, dado que yo puse mi parte en una película para un evento anterior y leí los trabajos de Clamp y Sakura, que comparada con los otros trabajos, estaba "suelta", con una formación ágil.

¿En qué se centran los puntos claves de la producción?

En general, se desea que el público disfrute de lo interesante de ir acumulando las cartas. También se desea sacar la calidad de los personajes, pues no hay "chicos malos", ¿verdad? Sin embargo, si me equivocaba en algún paso, podría verse con tintes de falsedad. Para que ello no ocurra, nos centramos en el guión casi al último.

Usted se preocupaba bastante por el realismo de la puesta en escena.

Yo quise cuidar la realidad de Sakura como alumna de primaria, pero en ese caso ella sería muy "mocosita", y entonces no tendría sentido hacer el anime y tampoco sería interesante. Por eso, en el ámbito de la ciudad quise que hubiera tiendas, pequeños artículos y peluches, con árboles de cerezo en el camino hacia la escuela, y que todo eso no resultara falso, sino que hiciera al público sentir algo como "cómo quisiera ir", "qué bonito es allí".

¿Hizo usted alguna clase de investigación para describir la vida en la escuela primaria?

Como la primaria no ha cambiado mucho desde otros tiempos, he desplegado mis recuerdos y los de la gente alrededor. También hubo casos en que incluimos conversaciones con los niños del productor, que son precisamente de primaria. Lo que me sorprendió fue que en las excursiones de la escuela hagan que los niños participen de la pesca tirando de la red. Esto sale en el episodio 17, donde probamos qué pasaría si Sakura y los demás la jalaban. Por fortuna, salió bonito.

Parece que el punto de vista de Sakura y también para otros niños de primaria es el por qué llorar.

Sakura llora por haber dañado el trabajo de su papá, y se desalienta cuando Kero le dice "las cartas no lo pueden todo" (episodio 22). Aquí me parece que se pudo hacer en forma infantil.

Al recibir la dirección de Sakura, ¿en qué clase de producción pensó?

En lo posible, apuntaba a una producción para niños. No sólo pensaba en entusiasmarnos como realizadores, no sólo en enfrascarnos en la fascinación del guión. Por ello, en ese sentido pensé que si trabajaba con prolijidad, con cosas interesantes, me saldría una buena producción.

¿Ha habido puntos en que tomaba en cuenta que la historia originalmente era un manga?

Ahora que lo pienso, al inicio sentí un cierto sentido metafórico que tenía tintes de manga, quizás por eso pensaba en una forma de producción donde el tiempo iba transcurriendo calmadamente, pero ya parecía un manga shounen (historietas de acción para jóvenes) por las secuencias de combate. Es raro que yo me preocupe de la "mescolanza" de shounen o shoujo, pero en suma, en un buen sentido el plan ya se diferenciaba de la historia original.

¿Al inicio hubo algún requerimiento por parte de Clamp?

No se me dijo nada en concreto. Por mi lado, la personaje principal iba a ser una niña como Sakura, e iba a estar más orientada a los jóvenes y los adultos. Sólo como una variación, pensaba que era mejor no dirigirla hacia los fans del manga, aunque eso tal vez fue cambiado por Clamp. Posteriormente, en el proceso de crear las ubicaciones y la posición de los personajes, Kumiko Takahashi iba teniendo en cuenta mi opinión.

Yukito Tsukishiro

Voz: *Megumi Ogata*
Cumpleaños: *25 de diciembre*
Tipo de sangre: *AB*
Curso favorito: *matemática*
Curso no favorito: *ninguna*
Club: *ninguno*
Color favorito: *blanco*
Flor favorita: *hepática*
Comida favorita: *toda*
Comida que le disgusta: *ninguna*
Cocina bien: *curry y estofado*
Qué desea: *un nuevo portaviandas*

Compañero de clases y mejor amigo de Touya, manifiesta una personalidad amable y gentil. Sakura se sentirá cautivada por él por un buen tiempo. Vive con sus abuelos, aunque según dice, estos viajan constantemente. A pesar de su apariencia intelectual, demuestra una extraordinaria habilidad para muchas disciplinas deportivas, y también posee un notable apetito.

Touya Kinomoto

Voz: *Tomokazu Seki*
Cumpleaños: *29 de febrero*
Tipo de sangre: *O*
Curso favorito: *química*
Curso no favorito: *ninguno*
Club: *fútbol*
Color favorito: *azul*
Flor favorita: *flor de melocotón*
Comida favorita: *bistec*
Comida que le disgusta: *bolas de tofu*
Cocina bien: *arroz omelette y fideos fritos*
Qué desea: *nuevas zapatillas deportivas*

El hermano mayor de Sakura. Está en el segundo de preparatoria de la Seijyu High School (la escuela de al lado de la de Sakura). Es de carácter serio, duro y reservado, lo que no le impide ser popular. Siempre está ocupado entre las actividades de la escuela, el club y diversos trabajos de medio tiempo. Como todo hermano mayor, no perderá oportunidad de sacar de sus casillas a su hermanita, llamándola "monstruo" y de negociarle favores a cambio de ciertas tareas hogareñas. Tiene el don de ver y oír cosas que los demás no pueden percibir. Aunque lo disimula, quiere mucho a su hermana menor.

Shao Lang Li *(Pequeño Lobo)*

Voz: *Motoko Kumai*
Cumpleaños: *13 de julio*
Tipo de sangre: *O*
Cursos favoritos: *educación física, matemática*
Curso no favorito: *japonés*
Club: *ninguno*
Color favorito: *verde*
Flor favorita: *peonia*
Comidas favoritas: *dim sum, chocolate*
Comida que le disgusta: *gelatina yam*
Receta favorita: *ninguna*
Qué desea: *el libro mágico escrito por Leed Clow*

Procedente de Hong Kong, este niño de carácter reservado y serio, aunque noble, es descendiente por el lado materno del mago Leed Clow. Educado bajo la tradición familiar de la magia, también se halla abocado a la captura de las Clow Cards. Para ello, usa una espada, talismanes mágicos de papel y un tablero Rashin que una vez perteneció al gran mago Clow. Su misión y su estricta educación se toparán con la abierta y emocional Sakura, a quien inicialmente no considerará como alguien apropiada para capturar y poseer las Cartas Clow. Pero poco a poco, irá descubriendo sus cualidades y algo más.

Mei Ling Li

Voz: *Yukana Nogami*

Prima de Shao Lang Li, por quien manifiesta un exagerado sentido de apego. Esta niña demuestra un avanzado entrenamiento en gimnasia y artes marciales, aunque ninguna habilidad para la magia. Es impulsiva, celosa y ama a Shao Lang, aunque éste no sienta por ella lo mismo. Una vez ella le sacó la promesa de ser su prometida hasta el día que él encontrara a su verdadero amor. Querrá en un principio competir en quien capturará más Cartas Clow, pero luego abandonará la idea al descubrir que es difícil odiar a alguien como Sakura.

En relación con el manga, la serie animada cuenta con diseño y argumento bastante similares, aunque mucho más extendidos. Por ejemplo, se crea el personaje de Mei Ling Li, quien no aparece en el manga, así como nuevas cartas Clow, que incrementarán su número original de 19 a 52. Tal vez por planificación y presupuesto se omitió la captura de las cartas Libra, Through, Wave, Bubbles y Arrow, aunque la última se vio en la primera película. Como consultoras de la producción actuaron dos integrantes del equipo de Clamp: Mokona Apapa (personajes y vestuario) y Nanase Oukawa (supervisión de guiones).

Debido al carácter femenino de la serie y a cuestiones de marketing, los primeros 34 episodios de la serie contaron con una secuencia denominada "Kero-Chan ni Omakase" ("Déjenselo a Kero-chan"). En ella, el peluche en cuestión efectúa el "Kero-chan Check", donde, como todo un especialista de modas, hace una breve y profesional descripción del vestuario empleado por Sakura en el mismo episodio. Aquí, cabe mencionar que en Japón la serie motivó desfiles de moda infantil con los diseños de ropa vistos en la serie.

Especiales

Aparte de las tres temporadas de la serie de TV (ep. 1-35, 36-46 y 47-70), seis programas especiales y dos películas, hubo dos videos especiales, editados en formato VHS y únicamente obtenibles por la compra de las dos cajas de cada mitad de la serie, ya fueran en VHS o LD (disco láser).

El primer especial se titula *¡Suteki desuwa, Sakura-chan! ¡Tomoyo no Card Captor Sakura Katuyaku Video Nikki!* (*¡Excelente, Sakura! ¡El diario en video de Tomoyo sobre las actividades de Card Captor Sakura!*), lanzado el 3 de febrero de 2000. En sus seis minutos de duración, Tomoyo convence a Sakura de actuar para un video sorpresa, al cual llamará "Sakura-chan Memorial". Al final, Tomoyo aparece con una caja llena de 35 videos de Sakura filmados y editados por ella, los que planeaba emitir por televisión. Precisamente, el video que acababan de hacer es la secuencia de apertura de la primera temporada, con el tema "Catch you, catch me".

El segundo video especial, titulado *¡Suteki desuwa, Sakura-chan! ¡Tomoyo no Card Captor Sakura Katuyaku Video Nikki 2!*, fue lanzado el 3 de julio de 2000. En sus cinco minutos, trata de una filmación hecha por Tomoyo a Sakura y Eriol cocinando bizcochos, con Kero-chan como el supuesto culpable de comérselos. Al final, resulta ser otra broma de Eriol.

El manga y las ilustraciones

El manga de *Card Captor Sakura* fue publicado por la revista mensual "Nakayoshi" de junio de 1996 a julio de 2000. El diseño estuvo a cargo de Mick Nekoi, quien manifestó un trazo seguro, delicado, a veces difuso, lejos de los recargados detalles que caracterizaron historias como *Magic Knight Rayearth* y *X 1999*. Ello posiblemente debido a la intención de llegar mejor al lector infantil, aunque no se descarta una posible evolución. El diseño mantiene un equilibrio a pesar de la persistente omisión de aquellos elementos destinados a dar volumen o relieve, del constante empleo de primeros y segundos planos en detrimento de las vistas generales, y de elaboradas perspectivas, que muchas veces no pasan de simples esbozos (ésta es una práctica muy común debido a la conocida premura para cumplir el cronograma de entregas). Los tomos recopilatorios del manga (tankouban) llegaron hasta los doce volúmenes, seis correspondientes al primer arco de la historia y los otros seis al segundo, y estuvieron entre los cinco más vendidos en Japón. Incluso, la editorial Kodansha lanzó una versión bilingüe (en inglés y japonés), con un tamaño ligeramente mayor y lógicamente más cara, aparentemente para ser usada en el aprendizaje del inglés, pero especialmente apropiada para muchos lectores occidentales. Sin embargo, en diversos países ya se cuenta con traducciones oficiales (entre ellos, España, Francia, Argentina y EE.UU.), motivadas obviamente por el gran éxito de la versión animada.

En el campo de las ilustraciones, el aficionado se encontrará entre el prolijo arte de las chicas de Clamp y de la diseñadora de personajes de la animación, Kumiko Takahashi, quien al emplear la misma técnica para las celdas (acuarela), ha establecido una muy popular y lograda versión, fresca y versátil. En las ilustraciones de Clamp, lo primero en notarse es su empleo del pastel, técnica no siempre del gusto de todos, pero aún así la única utilizada para las decenas de ilustraciones de Sakura disponibles en tres volúmenes recopilatorios, caracterizados por un estilo encantador, edulcorado, con una especial y manifiesta calidez. Adicionalmente, los dos primeros de estos volúmenes incluyen como obsequio nuevos episodios cortos en manga.

Mercadería

Como se mencionó anteriormente, el éxito de una serie siempre viene acompañado de una gigantesca campaña de los más diversos e imaginables productos. En el caso de Sakura, encontramos afiches, camisetas, modelos para armar y pintar, juguetes, peluches de diferente tamaño de Kero-chan, equipo completo para patinaje, muñecas, bastones, llaveros, autoadhesivos y un largo etcétera. Entre los libros, aparte de las clásicas ediciones ilustradas, como los tres volúmenes de las mencionadas ilustraciones de Clamp, los tres volúmenes de la colección "Cheerio!" o una veintena de "filmbooks" (versiones impresas de los episodios de la serie y las películas), encontramos reproducciones "fieles" del libro The Clow con su juego completo de cartas, e incluso manuales que enseñan a usar las cartas Clow en diversas formas de predicción, al estilo del Tarot.

En el frente de los juegos de video, hasta la fecha se han efectuado cinco lanzamientos, en las plataformas Playstation (acertijo, RPG, rompecabezas), Gameboy y Sega Dreamcast. También en el mundo digital, tenemos un "CD Comic" lanzado en 1997, a la par con un primer CD-ROM, más un segundo en 1999. Y ya que hablamos del mundo multimedia, podemos comentar como un detalle adicional que Tomoyo emplea primero una cámara de video analógica y después una digital, ambas del fabricante JVC, uno de los patrocinadores de la serie. Por si esto fuera poco, su madre Sonomi, en una irónica demostración de que por algo ella es su mamá, presenta en una escena de la segunda película a dos de sus asistentes premunidos de modernas y costosas cámaras de formato DV profesional.

Mención aparte merece la música, con un total de 16 discos "singles" (en los que se incluyen en exclusiva las versiones "karaoke" de varios temas) y nueve CDs de canciones y banda sonora. Además, seis de los actores de voz vieron editados sus propios CD singles. Es más, fue tal la popularidad de la voz de Tomoyo, que se editó un CD de ella sola, así como un CD especial de Navidad supuestamente ejecutado por el grupo coral de la primaria Tomoeda. También existe en una colección vocal, la cual agrupa varios CDs de canciones (sin músicas de fondo), con un folleto ilustrado especial y reproducciones de todas las letras.

¿Cuál es la escena que más le gusta?

El episodio 23, que tiene las canciones de Tomoyo, donde sale la carta Song, es uno de los pocos episodios cuyo storyboard hice yo mismo, y le tengo estima. Quería hacer el final con canciones, e hice dos pruebas para romper la pauta de terminar con conversaciones finales.

El ending llega justo en el momento en que Sakura le ordena a Song ejecutar su interpretación...

Bueno... a mí me interesa una forma de terminar en donde el público con libertad suelte su imaginación.

¿Cuál personaje secundario le gusta más?

Kero es interesante, provoca ternura. Tal vez son muchos los personajes con los que no se pueden hacer barbaridades.

Mei Ling no salió del manga original, ¿verdad?

Así es, desde un principio deseaba un personaje alegre y le pedí a Clamp el diseño de uno. Particularmente me gusta Wen Wan, que es servicial con Shao Lang.

No hay muchas escenas donde aparece.

Es el personaje que me hubiera gustado sacar más.

Para el personaje de Yukito empleó a Megumi Ogata, quien es mujer.

Dado que es el ideal de las niñas de primaria, debería tener "tintes de hombre", y quise orientarlo hacia una línea neutral.

Es "la distracción natural" y le gusta a todos. ¿Existe en realidad esa persona que no se puede odiar?

En la secuencia de la aparición de Shao Lang (episodio 8), empleé un recurso rudo para suavizar ese ambiente de tensión.

¿Y la existencia de Tomoyo? Ella es la amiga de Sakura que la quiere desde el fondo de su corazón, y también la experta en "lanzarse" con todo.

Tomoyo es bastante maniática, todo lo sabe, es una chica que puede amarlo todo.

Se piensa también que Tomoyo es la imagen de la amistad y la bondad que fluye en toda la edición de la historia.

Al utilizar una palabra para definir la amistad, se pueden obviar otras. Ésta es una producción en donde en su totalidad el punto importante es el sentimiento, tanto hacia los amigos como hacia la persona querida y hacia los padres. Por eso, al dirigirnos al momento culminante, eso de un golpe constituye lo esencial.

En cuanto al casting, ¿hubo alguna decisión suya?

Tenía ideas vagas, pero yo no sé mucho de actores de voz, que ellos me disculpen. Para eso, Nanase Ougawa compartió su opinión con nuestro staff y me dejaron a mí la última decisión.

Desde el comienzo se trató de armonizar la realización de la historia con el disfrute de la familia.

Dentro de la conversación diaria, generalmente se establece un saludo. Pienso que Clamp tuvo en cuenta ello al poner cuidado en cada guión, sin que se manifieste una falta de respeto al interlocutor. Por su fama, Sakura tiene gran influencia en los niños.

¿Qué es lo mejor para ver?

Lo mejor para ver está alrededor del final de cada episodio. Lo peculiar de los trabajos de Clamp es que en su mayoría hacen pensar con el guión, en especial en el último episodio.

¿Qué le parece ser el director de producciones famosas?

En cuanto a la fama, no la tomo en cuenta para nada, aunque me sorprendieron con los saludos de año nuevo. También hay una intención de que no se vea un paralelo con el pasado y eso me alegra. Lo bueno de la televisión, a diferencia de un video, es que la reacción se siente de inmediato y me parece interesante. Además, los trabajos de Clamp también tienen su fama en los públicos de mayor edad, por eso en cierto sentido presentí esa reacción.

¿Qué es lo importante para usted en la realización?

Cuando se hace una serie durante largo tiempo, los personajes se mueven con voluntad propia, pero en lo posible deseo poner énfasis en el drama. Me gustan las historias con un significado escondido. En cuanto a los personajes, tengo mucho que agradecer a Kumiko Takahashi y a Clamp.

Las cartas del mago Clow

El gran mago Leed Clow creó unas entidades mágicas bajo la forma de cartas (Clow Cards), cada una con una vida, apariencia, poder y carácter propio, pero sin la capacidad necesaria para poder andar libres por ahí. Algunas serán gentiles, otras traviesas, otras hostiles y otras serán especiales. Brindarán su obediencia y poder a quien escriba sus nombres en ellas en caracteres occidentales. Como las cartas del Tarot, también pueden ser usadas para adivinar el porvenir, una afición bastante extendida entre las jóvenes japonesas. Cada carta tiene en su lado frontal la representación del ser mágico del que está compuesta, y al reverso aparece el símbolo mágico de su creador. Originalmente, en el manga eran 19 cartas Clow (Windy, Jump, Wood, Fly, Watery, Illusion, Flower, Sword, Thunder, Shadow, Mirror, Maze, Shield, Erase, Glow, Dark, Light, Firey, Earthy). Para la animación, tanto en televisión como en cine, el número fue incrementado hasta 53 (52 de la serie más una de la segunda película). Sin embargo, ya sea por planificación o por presupuesto, cuatro de ellas (Bubbles, Libra, Through y Wave) no fueron llevadas a la animación en su momento de captura. En el presente recuadro, las cartas están ordenadas no según su aparición en la historia o según la baraja, sino alfabéticamente, para facilitar su consulta.

1. Arrow

La Carta Flecha. En su estado libre es una arquera que dispara a todo lo que se ponga en su mira con gran precisión, con flechas que pueden multiplicarse en número. Esta entidad tuvo su participación en la primera película.

2. Big

La Carta Grande. Hace gigante a todo ser vivo que entre en contacto con ella.

3. Bubbles

La Carta Burbujas. Esta entidad gusta de crear abundante espuma. Fue creada especialmente para el lavado de ropa y el aseo de la bestia guardián Cerbero. De su captura sólo se ven dos fugaces secuencias de video (supuestamente grabadas por la infaltable Tomoyo) en la segunda película (*La Carta Sellada*).

4. Change

La Carta Cambio. Puede intercambiar personalidades si es tocada por dos personas a la vez.

5. Cloud

La Carta Nube. Bastante similar a la Carta Rain (lluvia), puede provocar lluvias imparables.

6. Create

La Carta Crear. Bajo la forma de un libro de cuentos incompletos, hará realidad todo lo que se vaya escribiendo en él.

7. Dark

La Carta Oscuridad. En dúo con Light es de las cartas de tipo especial. También es amable y gentil, pero pondrá en prueba a la Card Captor Sakura.

8. Dash

La Carta Velocidad. Tiene el poder de imprimirle velocidad a todo vehículo o ser vivo.

9. Dream

La Carta Sueño. Puede hacer que uno vea o viva en un sueño su más caro anhelo. También puede manifestarse a través de sueños premonitorios.

10. Earthy

La Carta Tierra. Es la más poderosa de las Clow Cards. Bajo la forma de un dragón, puede desatar la destrucción mediante la creación de temblores, montículos y grietas. Sin embargo, sus poderes no tienen efecto donde se hallan seres del reino vegetal. Su captura permitió que Cerbero recuperara su verdadera forma.

11. Erase

La Carta Borrar. Tiene el poder de hacer desaparecer a las personas.

12. Fight

La Carta Pelea. Bajo la apariencia de una extravagante artista marcial, gusta medirse en combate con todo experto luchador con el que se encuentre.

13. Firey

La Carta Fuego. Es una de la más poderosas cartas de combate, a tal punto que fueron necesarias dos cartas de su mismo nivel para vencerla (Watery y Windy). Su recuperación permitió que Cerbero recuperase sus poderes.

14. Float

La Carta Flotar. Es de esas entidades traviesas que gusta hacer que objetos o personas leviten.

15. Flower

La Carta Flor. Alegre e inofensiva entidad que gusta de llenar de pétalos o flores las reuniones.

16. Fly

La Carta Vuelo. En su estado libre toma la forma de un gigantesco y hostil fénix. Bajo control, convierte el báculo de la Card Captor en un útil vehículo volador. Posteriormente, podrá convertir a la Card Captor en un ser alado.

17. Freeze

La Carta Congelar. Bajo la forma de un animal mítico, gusta de congelar a sus víctimas.

18. Glow

La Carta Brillo. Es una inofensiva entidad que produce infinidad de pequeñas luces, como las de las luciérnagas.

19. Illusion

La Carta Ilusión. Esta manifestación hace que su víctima vea lo que piense o más desea ver.

20. Jump

La Carta Salto. Con la apariencia de un peluche de conejo, su poder le permite a quien la invoque dar saltos descomunales. Es poco inteligente.

21. Libra

La captura de esta carta no fue llevada a la animación.

22. Light

La Carta Luz. Es la pareja y contraparte de la Carta Dark, y otra de las especiales que tiene mayor conciencia. Puede emitir una cegadora luz.

23. Little

La Carta Pequeño. Reduce de tamaño a cualquier persona que entre en contacto con ella.

24. Lock

La Carta Candado. Con una apariencia obvia, es una carta especial que no puede ser afectada por el poder de otras cartas, sino con una llave especial. Gusta de encerrar habitaciones.

25. Loop

La Carta Aro. Es una de las más curiosas cartas, con apariencia del símbolo del infinito. Puede tomar una porción del espacio-tiempo para enlazarlo sobre sí mismo, a modo de una calle interminable.

26. Maze

La Carta Laberinto. Manipulando las interdimensiones, encerrará en un laberinto a todo aquel que se ponga a su alcance.

27. Mirror

La Carta Espejo. Puede copiar exactamente a imagen y semejanza a cualquier persona a quien considere su amo u oponente. Demostrará un gran nivel de conciencia al percatarse de sus malas acciones. Es de las del tipo especial, inmune a la magia.

28. Mist

La Carta Niebla. Se manifiesta de la misma forma que describe su nombre. Tiene el poder de corroer rápidamente la materia.

29. Move

La Carta Mover. Entra también en la categoría de las traviesas. Gusta fijarse en determinado objetos y cambiarlos de lugar.

30. Power

La Carta Poder. Una entidad de carácter infantil, ansiosa siempre de demostrar su fuerza a menudo de la forma más peligrosa, sea con objetos grandes o seres vivos.

31. Rain

La Carta Lluvia. Una entidad traviesa, capaz de causar precipitaciones de variada magnitud.

32. Return

La Carta Regreso. Puede mandar a su victima o a su dueño de regreso al pasado.

33. Sand

La Carta Arena. Su composición básica está compuesta de este elemento. Es de naturaleza agresiva.

34. Shadow

La Carta Sombra. Una manifestación muy agresiva que sólo actúa de noche. Durante el día es cuando roba sombras de personas con las cuales incrementa su poder. Puede convertir a la sombra de su poseedor como la extensión de sí mismo.

35. Shield

La Carta Escudo. Su poder permite generar un campo de fuerza protector.

36. Shot

La Carta Disparo. Según quien la porte, seleccionará su objetivo y lo atacará con disparos de energía.

37. Silent

La Carta Silencio. Una entidad de carácter muy reservado y amante de los lugares sin ruido. Tiene el poder de teletransportar todo lo que provoque ruido.

38. Sleep

La Carta Sueño. Está también dentro de las del tipo travieso. Bajo la forma de una pequeña hada, hace dormir a sus víctimas sin hacer la menor distinción.

39. Snow

La Carta Nieve. En su estado libre puede desatar fuertes neviscas.

40. Song

La Carta Canción. Gusta seguir el canto de las voces

mejor dotadas, y suele ser invisible.

41. Storm

La Carta Tormenta. Su poder permite desatar tanto pequeños como grandes tornados.

42. Sweet

La Carta Dulce. Entidad traviesa que le gusta endulzar en demasía los alimentos, o convertir los objetos en dulces.

43. Sword

La Carta Espada. Tiene la capacidad de convertir a su víctima, que puede poseer como a su dueño, en un hábil espadachín, con el suficiente poder para romper cualquier barrera.

44. Through

La Carta Atravesar. Permite pasar a través de objetos sólidos sin romperlos. Su captura no fue llevada a la animación.

45. Thunder

La Carta Trueno. Su forma libre es la de un felino eléctrico de carácter hostil.

46. Time

La Carta Tiempo. Puede manipular el tiempo a su antojo, incluso paralizarlo por completo. Sin embargo, en el proceso absorbe mucha energía de su propietario.

47.Twin

La Carta Gemelos. Son dos entidades en una. Pueden duplicar idénticamente tanto objetos como seres vivos.

48. Voice

La Carta Voz. A esta entidad le gusta robar las voces mejor dotadas.

49. Watery

La Carta Agua. Agresiva y poderosa entidad mágica, gusta habitar en donde abunda el líquido elemento.

50. Wave

La Carta Onda. La captura de esta carta no fue llevada a la animación.

51. Windy

La Carta Viento, capaz de desatar vientos huracanados. Es una de las más poderosas y de carácter gentil.

52. Wood

La Carta Bosque. Puede generar una tupida vegetación, y es de carácter gentil.

¿Un anime radical?

Inicialmente, la serie de *Card Captor Sakura* no fue transmitida en Japón por señal abierta. Similar fenómeno ocurrió en Latinoamérica, pues su primera emisión fue hecha a través de la señal de cable de Cartoon Network, algo muy destacable para una serie infantil de chicas mágicas, rama del shoujo no siempre tenida muy en alta consideración por ciertos sectores. La clave de su atractivo está en muchos elementos, entre ellos el argumento, que si bien no deja de ser lineal, otorga una mayor importancia a las relaciones entre los personajes. Estos están bien construidos, aprovechados y concebidos bajo el ideal de ser buenos y amables, y tienen como fondo un aspecto tan humano como lo cotidiano. En algunos episodios, la misión principal queda de lado o bien reducida a una mera anécdota. Sus autoras recurren a aquellos recursos populares dentro del público femenino juvenil del Japón, que van desde la estilizada y andrógina imagen del personaje masculino, hasta las situaciones más enternecedoras y románticas. Incluso, con esa "perversidad" que le caracteriza, Clamp juega con la controversia y la emotividad del público, no en uno, sino en varios casos y aspectos, que cumplen con la intención de crear interés.

No menos importante es el aspecto cultural, cuyos contrastes pueden ser malinterpretados o tergiversados. Muchas veces, las compañías responsables han evitado ello censurando o mutilando las series de anime que licenciaban, como también aplicando cambios en los diálogos, lo cual llevaba muchas veces a contradicciones e incongruencias. Curiosamente, mucha de la integridad original de *Card Captor Sakura* ha sido respetada en la versión latinoamericana, lo cual puede originar una absurda reacción de sensacionalismo de aquellos que desconozcan estas diferencias culturales, o simples formas distintas de ver o concebir la existencia. Tal es el caso de cómo se entiende la amistad entre los japoneses, la cual suele manifestarse de forma mucho más estrecha y desinhibida que en occidente, de modo que muchos la toman como una muestra de homosexualidad, sin serlo en absoluto. En otro aspecto está el concepto del amor, visto tradicionalmente en Japón como un sentimiento libre de categorías y clasificaciones, sin darle importancia a de quién venga o quién lo reciba. Ya en los tiempos de los samurais se enaltecían los amores platónicos entre hombres, pero lo importante es que con la razonable privacia no había restricción para manifestar este sentimiento, ya fuera hacia un amigo, un admirado miembro de la sociedad, o por supuesto a la pareja. Para entender cabalmente ello, habría que volver a esa ya olvidada despreocupación que tuvimos en la infancia, hoy sustituida por una tan adulta y burlona malicia.

Card Captor Sakura no es de esas series que se puedan apreciar debidamente con sólo ver unos cuantos episodios. Más bien, es de esas producciones que poco a poco dan muestras de su potencial. Es hasta cierto punto un producto arriesgado, pues si bien emplea los esquemas del anime infantil, dota a sus personajes de características más adultas, que los hacen atractivos también para el público adolescente y juvenil.

El hecho es que esta serie ha sido el gran éxito que Clamp había buscado con tanta perseverancia, y que le ha abierto las puertas a una serie de proyectos de animación que no habrían sido posibles sin un antecedente como el de la pequeña Sakura. Por ejemplo, actualmente está en el aire por la señal abierta de la emisora TV Tokyo la serie *Kidou Tenshi Angelic Layer*, adaptación de otro manga de Clamp y con una conocida nuestra en el papel principal: Atsuko Enomoto, la recordada Yukino Miyazawa de *Kare-Kano*. Esta serie está incluso en lista de espera para que la empresa Intertrack perpetre su doblaje en la versión latinoamericana. Más aún, ha trascendido que el último manga de Clamp, titulado *Chobits* y actualmente en publicación, ya se encuentra en fase de planeamiento para ser llevado a la animación, también como serie televisiva.

En síntesis, estamos ante una clara demostración de a lo que puede llegar lo que hasta ahora era considerado por muchos como una rama menor del anime. Con una interesante mezcla de sencillez y complejidad, esta historia revitaliza todo el género y lo ubica en un sitial que desde hace tiempo merecía tener.

Episodios de la primera temporada

 # Título original (traducción al castellano) [cartas Clow capturadas / cartas Clow que reaparecen] fecha
PE = programa especial

1 Sakura to Fushigi na Mahou no Hon (Sakura y el misterioso libro mágico) [Windy, Fly] 1998.04.07
2 Sakura no Setekina Otomodachi (La maravillosa amiga de Sakura) [Shadow / Windy, Fly] 1998.04.14
3 Sakura no Doki Doki Hatsu Date (La nerviosa primera cita de Sakura) [Watery / Fly, Windy] 1998.04.21
4 Sakura no Kuta Kuta Nichiyoubi (El agotador domingo de Sakura) [Wood, Rain / Watery] 1998.04.28
5 Sakura to Panda to Kawaii Omise (Sakura, el panda y la tienda adorable) [Jump / Fly, Wood] 1998.05.05
6 Sakura to Okaasan no Omoide (Sakura y el recuerdo de mamá) [Illusion / Fly] 1998.05.12
7 Sakura no Kaitou Hatsu Chousen!? (El primer desafío de Sakura: el ladrón misterioso) [Silent / Shadow] 1998.05.19
8 Sakura no Rival Toujou! (Aparece el rival de Sakura) [Thunder / Fly, Jump, Shadow] 1998.05.26
9 Sakura to Fushigi na Brooch (Sakura y el broche misterioso) [Sword / Jump, Illusion] 1998.06.02
10 Sakura to Hana no Undoukai (Sakura y el Festival Deportivo de las Flores) [Flower / Fly] 1998.06.16
11 Sakura to Tomoyo to Ookina Ie (Sakura y la casa grande de Tomoyo) [Shield / Sword] 1998.06.23
12 Sakura no Owaranai Ichinichi (El interminable día de Sakura) [Time / Fly, Shield] 1998.06.30
13 Sakura to Zoo no Chikara Kurabe (Sakura y la competencia de fuerzas del zoológico) [Power / Windy, Jump, Time] 1998.07.07
14 Sakura to Touya to Cinderella (Sakura, Touya y la Cenicienta) [Mist / Shadow] 1998.07.14
15 Sakura to Kero no Daigenka (La gran pelea de Sakura y Kero) [Storm, Float / Fly, Wood] 1998.07.21
16 Sakura to Omoide no Niji (Sakura y el arco iris del recuerdo) [-- / Rain] 1998.08.04
17 Sakura no Kowai Kimodameshi (La prueba de fuego de Sakura) [Erase / Float] 1998.08.11
18 Sakura to Yukito no Natsumatsuri (La fiesta de Verano de Sakura y Yukito) [Glow / --] 1998.08.18
PE Premiación de Ilustraciones de Verano 1998.08.25
19 Sakura to Natsuyasumi no Shukudai (Sakura y el problema de las vacaciones de Verano) [Move / --] 1998.09.01
20 Sakura to Tatakau Tenkousei (La alumna transferida que compite con Sakura) [Fight / Power] 1998.09.08
21 Sakura no Nagai Marathon Taikai (La larga competencia de maratón de Sakura) [Loop / Sword] 1998.09.15
22 Sakura to Yasashii Otousan (El bondadoso padre de Sakura) [Sleep / Jump, Windy] 1998.09.22
23 Sakura to Tomoyo no Suteki na Uta (Sakura y la maravillosa canción de Tomoyo) [Song / --] 1998.09.29
24 Sakura no Chiisa na Daibouken (La pequeña gran aventura de Sakura) [Little / --] 1998.10.06
25 Sakura to Mouhitori no Sakura (Sakura y la otra Sakura) [Mirror / Fly, Windy, Watery] 1998.10.13
26 Sakura to Suteki na Sensei (Sakura y la maravillosa profesora) [Maze / Fly, Sword] 1998.10.20
27 Sakura to Omoide no Jinja (Sakura y el recordado templo sintoísta) [Return / Time] 1998.10.27
28 Sakura to Omajinai Card (Sakura y las cartas que no se mezclan) [Shot / Fly, Mirror] 1998.11.03
29 Sakura no Amai Cooking (Los pastelillos dulces de Sakura) [Sweet / --] 1998.11.10
30 Sakura to Kega wo Shita Card (Sakura y la carta herida) [Dash / Windy] 1998.11.17
31 Sakura to Namae no Nai Hon (Sakura y el libro sin título) [Big, Create / Fly] 1998.11.24
32 Sakura to Kero to Shaoran (Sakura, Kero y Shao Lang) [Change / --] 1998.12.01
33 Sakura no Samui Ice Skate (El frío patinaje sobre hielo de Sakura) [Freeze / Jump] 1998.12.15
34 Sakura to Yukito to Hiru no Tsuki (Sakura, Yukito y la Luna del mediodía) [-- / --] 1998.12.22
35 Sakura no Suteki na Christmas (La Navidad maravillosa de Sakura) [Firey / Time, Sleep, Windy, Watery] 1998.12.29

¿Qué pasaría si uno recibiera un correo electrónico de una persona que se sabe está muerta, y en ese correo la misma le dice que existe un plano superior de existencia en la red de computadoras?

Esta premisa es el punto de partida de la enigmática producción televisiva **Serial Experiments Lain**, *la cual, si bien recurre al tema ya usado de la vida dentro de la red de computadoras, nos ofrece una perspectiva algo distinta. El enfoque de la producción va por el lado del suspenso y el terror sicológico, género que ha tenido auge en el Japón en los últimos años de la mano del éxito de la película* **Perfect Blue**.

La Red

Max Kabsther B.

El 6 de julio de 1999 se estrenó en la televisión japonesa *Serial Experiments Lain*, producción de Pioneer LDC que tuvo una extensión de 13 episodios de 23 minutos cada uno. En el staff de la misma encontramos nombres ya conocidos en el anime: los diseñadores de personajes Yoshitoshi Abe y Takahiro Kishida (director de animación de *Tenchi-Muyo in Love* y director artístico de *Dragon Half*, respectivamente) y el director de animación y guionista Chiaki J.Konaka (guionista de *Armitage III*, *Mahou Tsukai Tai!*, *Devilman Lady*, *The Big O*, entre otros animes). Esta nueva serie representaba literalmente todo un experimento dentro de la animación, y por ello se programó en el horario de medianoche (Late Night Anime). Pero su contenido adulto no rondaba precisamente los desnudos y la violencia excesiva: *Lain* se desarrolla en un ambiente completamente depresivo y con situaciones muy ligadas al entorno temático de la red de computadoras. Ello obligó a los televidentes a tener un cierto conocimiento de informática, además del lógico nivel de madurez.

Dirigida por Ryutaro Nakamura, tenemos en manos un thriller futurista cuyos factores claves son la tensión y el suspenso narrados en una forma por momentos lenta y tediosa.

Lain Iwakura es una introvertida chica de 14 años, y según sus propias compañeras, un poco "adulta". Ella verá su vida alterada a partir de extraños correos electrónicos que recibe por parte de una compañera de clases llamada Chisa Yomoda, quien se había suicidado la semana anterior. En el e-mail, Chisa le dice que, si bien ya no conserva su cuerpo, ella aún no está muerta. No importa si por ahora no lo comprende, pues lo hará en el futuro al igual que los demás.

Este bizarro incidente afecta a sus demás compañeras, quienes al inicio lo toman como una broma pesada. Pero marcará para la protagonista el inicio de un viaje al interior de la red de comunicaciones llamada Wired, sitio en el que ya gran parte de la humanidad desarrolla sus actividades e interactúa con otros usuarios. A simple vista, puede que esto sea un simple reflejo de lo que en la actualidad vivimos con la Internet y los correos electrónicos, pero lo que la serie nos planteará capítulo a capítulo dejará a muchos espectadores pensando sobre la verdadera realidad de nuestra red mundial de información.

Entender el trasfondo de la serie no es nada fácil. El propio planteamiento de la trama hace que el público que pueda interesarse se limite a los usuarios de computadoras y con una cultura al menos básica de la Internet.

La mayoría de las cosas que se mencionan no es nueva en absoluto. Se trata más bien de construir una síntesis de los elementos antiguos para ofrecernos una aproximación completamente nueva. Las redes de comunicación, los protocolos y la resonancia Schumann son todos conceptos reales que se entrelazan en *Serial Experiments Lain* y tejen una maraña de dimensiones gigantescas.

Otro aspecto que llamó la atención de los espectadores fue la forma surrealista en que se presenta el escenario que rodea a los personajes, los ambientes oscuros, decadentes, ya sea del mundo real o de la Wired. Los cuatro primeros episodios de la serie serán determinantes para el espectador, pero también los más lentos en el nivel narrativo. Una vez superados, no obstante, podrá seguir con el resto de ellos sin ningún problema. En estos primeros episodios veremos escenas llenas de colores contrastantes, ruidos de fondo casi perturbadores, ángulos de cámara tan experimentales como la misma serie, pero al mismo tiempo muy pocos indicios acerca de hacia dónde se dirigirá el nudo de la historia.

Habla el guionista

Mucho se ha hablado sobre el juego de video que dio inicio a SEL. A continuación, una entrevista con el director de animación Chiaki Konaka sobre éste y otros temas, realizada en 1999.

Por favor, cuéntenos algo sobre el planeamiento de Lain.

En principio, el productor iba a vender una serie de temas para distintos medios usando el software del juego para PlayStation, incluyendo la serie de animación y posibles novelas. Sin embargo, cuando empezó la producción del juego, nuestra mayor ambición fue hacer la serie animada para televisión. Debido al distinto nivel de requerimientos que se presentaron durante la producción del juego, reclutamos a un número de gente menor al que se utiliza en una producción animada normal. Los principales miembros fueron Yoshitoshi Abe (diseñador de personajes original), Junji Nakahara (director del juego y graficador por computadora) y Yasuyuki Ueda (productor de Pioneer LDC). Arreglé un trasfondo del juego y escribí un guión de lo que vendría a ser la animación, dentro del mismo juego.

¿Cuál fue el contenido del juego?

En resumen, al inicio del juego de Playstation se carga lo que sería un sistema operativo virtual que se conecta a una red también virtual. La misión de los jugadores será recolectar algo de información en la red al azar. Esa información gira en torno a una chica llamada Lain, pero lo interesante es que durante la investigación se encuentran contenidos que resultan ser turbios y contradictorios. Más aún, las clásicas pistas que llevan a un jugador a la resolución de un juego no existen para nada aquí. Por lo tanto, se trata de un juego impredecible y hasta "chapucero", pues la pantalla "Game Over" puede aparecer luego de empezar a jugar. Por lo tanto, al proyecto lo nombramos como Psycho-Stretch-Ware, y no como un juego en sí. Si el jugador disfruta del mundo que encierra el juego, entonces está en posición de entender este estilo de juego. En pocas palabras, el software está hecho para sentir la atmósfera de lo que serían los mundos virtuales.

Hay una buena cantidad de información que se recibe de las redes virtuales, por lo que resulta difícil entender la realidad de Lain.

Así es. Claro que esto es sólo una ayuda que se da para que el jugador sienta la presencia de los datos ilimitados que surgen por error sobre Lain. Pienso que la red es un medio muy atractivo que se encarga de crear toda una nueva generación del cyberpunk dentro de la ciencia ficción.

¿Hay alguna diferencia entre el contenido del juego y el de la serie?

Cuando terminó el trabajo con los escenarios, el productor dijo "hagamos la animación". Entonces nos preguntamos si hablaba en serio. Y efectivamente, así arrancó la animación. Los puntos en común entre ambos productos son únicamente la heroína y su diseño. Aunque el concepto es igual, la serie de animación tiene un resultado completamente distinto. Por ejemplo, el término "Wired" no se usa para nada en el juego, solamente en la serie. Si bien el juego se basa en las redes virtuales, no era necesario reconstruir la historia dentro de la red para la serie de televisión, cosa que habría resultado indigerible para el espectador casual.

En la televisión, la historia trata más sobre las relaciones personales dentro y fuera de la red. Aunque la red en el juego es sólo un espacio con bastante información para comunicarse con el jugador, yo quería describirla de otra forma para la animación.

La animación fue planeada como una serie de televisión, y no como un paquete de video.

Así es, y a decir verdad tenía mucho miedo porque en esta serie uno no va a encontrar espectaculares diseños mecánicos ni monstruos. Soy principalmente un escritor de historias de horror, así que construí primero que nada una historia de este tipo. La premisa inicial (un e-mail proveniente de una chica muerta) es lo que precisamente pone en marcha la trama de horror. Pero ése no es el tema de la serie en sí. En el fondo, nuestro punto de partida es la posibilidad de que el cielo también sea una conexión hacia la red.

Por ejemplo, se asume que los seres humanos tienen almacenada información electrónica, y esta información se halla mantenida en el cielo de la red mundial. Finalmente, la gente puede percibir estos datos como fantasmas cuando estos aparecen de cuando en cuando en nuestro plano real.

Los fantasmas aparecerán cuando la información se libere durante una súbita sincronización entre el mundo de la información y el mundo real. Esto no es la conclusión, es sólo el principio. Por lo tanto, lo que vemos en Lain es el punto intermedio que conecta el mundo real con el otro mundo, que puede ser el cielo o el infierno.

Lain Iwakura (Kaori Shimizu)

Estudiante de secundaria de carácter tímido y callado. A raíz de un correo electrónico enviado por su difunta amiga Chisa Yomoda, y al rumor de que existe un doble de ella en la red, Lain quedará inmersa en el mundo virtual de la Wired, las computadoras Navi y las redes de comunicación.

Mika Iwakura (Ayako Kawasumi)

Hermana mayor de Lain, quien no parece demostrar mucho afecto hacia su hermana. Dentro de la serie es quizás uno de los personajes más fríos pues, escena en que es vista, no exterioriza sentimiento alguno. Pero al involucrarse más con el universo de Lain, quedará atrapada sin querer en la maraña virtual.

Alice Mizuki (Yoko Asada)

La mejor amiga, por no decir la única que tiene Lain. Siempre se preocupa por lo que le pueda pasar a su amiga, y la animará a ser más sociable.

Chisa Yomoda (Kotomi Muto)

La suicida que vemos en el primer episodio. Esencialmente, es la responsable de que Lain se interne más y más en el mundo de la Wired. Según el e-mail que le envía a Lain, ésta abandonó su cuerpo, ya que en dicha red el cuerpo físico no era indispensable.

Reika Yamamoto (Chiharu Tezuka)

Compañera de clases de Lain. Entre las tres chicas que podría decirse forman el círculo de amistades de Lain, ella es la de personalidad más definida.

Comentarios del staff

Respecto de la elaboración de *Lain*, el productor Yasuyuki Ueda comenta que hacer la serie fue todo un desafío, pues cuando se presentaron los primeros borradores de la trama a distintas casas productoras, éstas no le vieron un futuro prometedor.

Para obtener personajes verdaderamente creíbles, Ueda tuvo largas conversaciones con distintos estudiantes de secundarias japonesas. Así moldeó no a Lain (personaje que a estas alturas ya estaba oleado y sacramentado), sino a sus compañeras.

Pero, ¿quién es Yasuyuki Ueda? Este productor de 30 años, empleado de la Pioneer LDC que en un principio pensó en ser un asalariado más, se dio cuenta con el tiempo de que quizás podría ser algo más que un asistente de producción de obras como *Battle Athletes* (*Dai Undo Kai* o *Gran Festival Deportivo*). Después de pasar por esto se abocó a títulos de distinto calibre, como *Noel*, donde sólo figuró al principio del planeamiento. Luego formaría parte del staff que llevó a la pantalla grande en versión película a *Armitage III*.

Pero fue con *Lain* cuando Ueda logra consolidarse en el terreno del anime, pues en esta producción, aparte de las labores propias de su puesto, se dedicó a la producción de la música y además colaboró con la realización de los gráficos computadorizados. Inclusive se dio maña para participar en la edición de los episodios.

Siguiendo con la gente del staff, tenemos al diseñador de personajes Takahiro Kishida. Dentro de *Lain*, Kishida no sólo interviene en el diseño de personajes, sino también colabora en la dirección de animación y en la edición de algunos episodios. Aparte de *Yamato Takeru* y *Lain*, Kishida no ha intervenido en nada mencionable, ya sea en anime o en películas con actores reales, medio donde también ha incursionado.

Por el lado del sonido tenemos a Youta Tsuruoka, quien tiene gran experiencia sobre todo en el campo del diseño de los CD drama. Pero aparte de esta área, Tsuruoka ha trabajado en producciones como *Macross Seven*, *Ao no Rokugo*, *Vampire Hunter* y la película *Spriggan*. Dentro de *Lain*, es Tsuruoka quien tiene la responsabilidad de dar vida al surrealista ambiente que rodea a Lain Iwakura. Fue reclutado dentro del staff de *Lain* como diseñador de sonido por ser uno de los primeros profesionales en Japón en trabajar con el sistema Dolby Digital sin problemas.

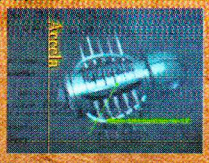
Siguiendo con el sonido, debemos mencionar la casa de Lain: los efectos de sonido que nutren este escenario son por demás singulares. Según el director de sonido Tsuruoka, desde el inicio existía la directiva del productor de "en lo posible, deshacerse de los sonidos que fueran inútiles". Normalmente, el nivel de sonido que sirve para darle más valor al guión hace que se coloquen, en una escala de mayor a menor importancia, primero los sonidos principales que sirven para acompañar la escena y después los sonidos incidentales. En *Lain*, tomaremos el ejemplo de las escenas de comida. Cuando la televisión está encendida, no está realmente con el sonido bajo. Sucede que, para no distraer al espectador, se decidió poner un sonido semejante a un zumbido eléctrico para no recurrir a la fórmula del silencio. Por otro lado, el sonido del agua que cae del caño y el chisporroteo del té al servirse suenan como agua que cae sin ninguna regulación de audio. Según Tsuruoka, con este uso simplista del audio se logra una "sensación de balance misterioso entre el realismo y el no realismo".

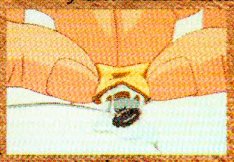
Los Knights son un grupo de desconocidos que no sólo manejan la información de la red, sino también descargan y redistribuyen software ilegal. Gracias a la aparición de este grupo, la historia empieza a tomar forma y ritmo. En palabras de Konaka, se basó en los caballeros templarios del Medioevo para definir los rasgos de lo que vendrían a ser los enigmáticos Knights de *Lain*. Comenta Konaka que ellos parecen ser una organización que se transforma sobre la base de una tradición central ceñida al lenguaje LISP.

Términos técnicos

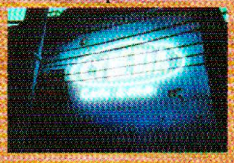
A lo largo de la serie se encontrará gran cantidad de términos técnicos, nombres de organizaciones y demás. Lamentablemente, en la serie no se da mucha información al respecto. Aquí algunos de ellos:

Accela. Se conoce como accela al hecho de imprimirle velocidad al cerebro electrónico de la computadora. Pero dentro de la misma ficción de *Lain*, es conocida como una "droga inteligente". Es una especie de estimulante que al entrar en el cuerpo oscila a la misma frecuencia de éste gracias a un nanomecanismo, y el resultado es la secreción de una hormona específica. Cuando la hormona ha sido segregada, se altera el sentido que uno tiene del tiempo y se siente una aceleración en el nivel de la conciencia. Pero no sólo la conciencia se ve acelerada: la capacidad de cálculo cerebral sufre un incremento de velocidad de 2 a 12 minutos. La accela, luego de causar los efectos ya mencionados, desaparece gracias a los jugos gástricos del organismo al día siguiente de ser ingerida. Pero los efectos colaterales en el consumidor son fatales. La serie nos sugiere que las drogas han alcanzado un nivel tecnológico, pues al alterar la percepción del tiempo e incrementar la capacidad de cálculo, la accela puede acercar al consumidor a la velocidad de la red (Wired), lo que causa la sensación de que el tiempo en el mundo real pasa más lentamente de lo usual. La palabra nanotecnología se utiliza para denominar al tipo de tecnología abocada a la fabricación de máquinas tan pequeñas que no pueden verse por el ojo humano y requieren la ayuda de un microscopio. Dicha tecnología, a pesar de lo que se pueda pensar a primeras, no es usada sólo en computación y robótica. Se espera que en un futuro no muy lejano, pequeñas máquinas logren introducirse en el cuerpo humano para tratar afecciones y en especial tumores difíciles de abordar por un cirujano. Más aún, se espera que colonias de máquinas patrullen el cuerpo humano para prevenir y eliminar cualquier riesgo de infección. Esto podría considerarse como propio del campo de la ciencia ficción, pero según investigaciones recientes, la nanotecnología y el uso de drogas inteligentes parece estar cerca de convertirse en realidad. En la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Massachusetts ya se desarrollan chips de siliconas que contienen drogas (revista *Nature*, 27 de enero de 1999). Robert Ranger y su equipo están a cargo de este proyecto, cuyo primer objetivo sería la medicina. Según las investigaciones, el procedimiento consiste en colocar medicina en el chip de silicón, que será fijado a su vez en una nanomáquina. Luego, a través del sensor ubicado en del chip, la medicina se libera en el tiempo adecuado y la cantidad necesaria. Así, según estas investigaciones, parece ser que la nanotecnología está lista para dar su gran salto de la ficción a la realidad, como la accela de *Lain*. Pero no nos desviemos mucho del tema. La accela, como ya mencionáramos, se aprecia a simple vista como un dispositivo totalmente protegido por una especie de capa, la cual le da la apariencia de goma de mascar. Cuando se corta esta envoltura aparece una máquina misteriosa y muy pequeña. Dicha máquina, al ser tragada, desprende unas pequeñas uñas que se encargan de pegarse a las paredes del estómago. Los gráficos en tres dimensiones utilizados para darle vida a la accela en la producción de *Lain* utilizan la tecnología *Light Wave*. El *Light Wave 3D* fue desarrollado por la compañía Newtek, dedicada desde hace algunos años al diseño de software para edición de video en computadora. Newtek se encargó de incluir en este programa algunos efectos simples, pero convincentes. Gracias a este software, Junji Nakahara realizó en un corto período escenas que habrían tomado semanas.





Cyberia. Nombre de una discoteca ilegal donde acuden menores de edad y jóvenes que buscan la accela. El nombre hace referencia al título de un libro de Douglas Rushkoff del año 1994, en el cual se describen a varias ciberculturas y sus respectivas filosofías. También se discuten nociones sobre un "cerebro global" en el cual los humanos son sólo neuronas. En este sitio podemos distinguir a JJ, el DJ de la discoteca, quien conoce a todas las personas que han pasado por el lugar. Lain requerirá sus servicios más de una vez para ubicar a algunos individuos. Otros personajes que podemos distinguir son Kiss (la anfitriona), el misterioso chico consumidor de la accela y la Lain de la red, una especie de alter ego de la protagonista.



Dispositivo. Como en cualquier clase de tecnología, constituyen herramientas con una interfaz. Las partes del cuerpo como dispositivos sugieren que los humanos son tecnología donde los límites de lo "natural" en el cuerpo son confusos. De acuerdo con Masami Eiri, el Protocolo 7 permite a los humanos conectarse a la red Wired sin necesidad de dispositivos. Usándolos, podemos navegar por esta red, pero no introducimos completamente en ella. Estamos, pues, restringidos por los dispositivos. Entonces, si podemos entrar en la Wired sin utilizarlos, dejaremos de estar limitados por ellos. La conexión total también implica la pérdida total del ego y la identidad.

ECCO (Earth Coincidence Control Organization). La Organización de Control Coincidencial Terrestre era, según John C. Lilly, el modelo metafórico para describir una inteligencia superior extraterrestre que determina nuestras "coincidencias".

Homúnculo. Masami Eiri llama a Lain un "homúnculo de ribosomas artificiales" en el layer:10 "LOVE", con lo que sugiere que él fue su creador. En la alquimia antigua, un homúnculo es un humano artificial creado por el alquimista utilizando solamente su propio esperma. La creación de un homúnculo es considerado como uno de los grandes secretos de la alquimia, aunque puede que el "secreto" no sea más que una fachada que ocultaba la verdadera intención: que el papel de la mujer en la reproducción fuese menospreciado durante largo tiempo. Hoy en día, se sabe que es imposible crear un humano sólo con esperma, pues son necesarios los óvulos de la mujer.

KIDS (KID System). Parte del experimento Kensington, trabajo de investigación que el profesor Hodgson mantuvo 15 años antes de la historia de *Lain* en contra de su propia voluntad. Se trata de un método para unir el poder psíquico de niños mediante un dispositivo denominado "receptor externo", el cual transformaría las débiles ondas electromagnéticas del cerebro. Cada niño tiene, por reducido que sea, un nivel de poder psíquico (como máximo, lo justo para doblar una moneda o tener alguna clase de intuición especial). Los niños sujetos del experimento fueron "asesinados" (o no fueron capaces de regresar al mundo real). Al parecer, la tecnología KIDS fue desenterrada de los archivos por Masami Eiri, quien lo incorporó a su Protocolo 7. Al emularlo, hizo que funcionase sin necesidad de los receptores externos.

Knights. Éste es el nombre de una poderosa e influyente sociedad secreta en la Wired. También conocidos como Knights of Eastern Calculus, se encargan de desarrollar y distribuir dispositivos ilegales de información. Dicha sociedad está formada en su mayoría por fanáticos y expertos de la computación (crackers, hackers, manipuladores, etc) y algunos desadaptados

¿La historia de Lain fue planeada para trece episodios?

Así es. Yo mismo desarrollé los escenarios hasta el cuarto episodio. Luego de la interrupción del trabajo, la visión de la historia empezó a tomar un giro inusitado gracias a la supervisión del señor Nakamura. En ese sentido, el quinto episodio se hizo como un entretenimiento puro con cálculo, y el sexto episodio fue definitivamente pensado como un entretenimiento de ciencia ficción. Mientras discutíamos para llevar la historia hasta su conclusión, el octavo episodio nos hizo ver lo que el productor y yo queríamos hacer desde el principio, y el noveno episodio fue bastante raro al estar totalmente lleno de documentales. En conclusión, quisimos dar a entender que la historia dependía mucho de su trasfondo. En realidad, uno no puede creer que yo haya escrito, por decirlo así, una trama. Es así como el supervisor Nakamura y los miembros del staff esperaron hasta que los escenarios se completaran, como en las seriales antiguos.

Los miembros del staff no sabían hacia dónde se dirigía la historia hasta la culminación de los escenarios.

Así es. Saber que ellos debían esperar a que se terminen los escenarios fue una tremenda presión para mí.

Mencionó que no tenía una trama definida para Lain. Por lo tanto, debe haber tenido muchas dificultades para construir la historia en esas condiciones. ¿Tuvo problemas en terminar la historia en el último escenario?

Sufrí bastante para acabar la historia con trece episodios, especialmente porque no quería terminarla de golpe. El problema clave fue hacer una historia consistente desde el inicio hasta el final y poder decir lo que quería sin tener que recurrir a un final humanista. Si bien una parte emotiva del drama llegó a un final humanista, no quiere decir tampoco que toda la historia se haya tornado así.

Como escritor, ¿considera la diferencia que hay entre la animación y los tiros de cámara reales?

Por supuesto, siempre considero eso. Pocas personas me hacen escribir sólo historias de animación. En muchos casos recientes, los supervisores me encargaron que incluyera en mis trabajos mucho movimiento de cámara. Sin embargo, cuando hablaba con ellos, no me decían que elaborara un escenario para trabajos de animación tradicional. Así que pienso "oh, puedo escribir dramas oscuros". En pocas palabras, creo algunos personajes de rostro común para que mientan, y en varias ocasiones me he ganado buenas reprimendas de los supervisores. Puedo crear una continuidad en video a partir de los escenarios que me dan, pero otro productor no puede porque es muy difícil. Mi primera y básica fuente de inspiración me vino cuando de pequeño miraba con mi hermano Tetsuwan Atom por la tele. Solíamos ver animación desde la infancia, lo que con el paso de los años nos otorgó cierta cultura de anime que considero valiosa para mi desempeño actual. Ciertamente, pienso que lo más característico de él son los movimientos de cámara, pero con Lain tratamos de hacer una obra que no podía concretarse sobre la base de tiros de cámara. Yo quería mantener el motivo de la realidad mezclada con la fantasía.

El cambio de tiempos fue la constante de este trabajo. Por ejemplo, se pudo ver un episodio que era en tiempo pasado cuando por todos lados parecía ser en tiempo presente. Por lo visto, estas técnicas también son posibles en la animación.

Necesitamos mucho esfuerzo para resolver los tiros de cámara. Existen muchas técnicas para representar el motivo en el movimiento de cámaras. En la animación, los televidentes sienten que ciertas partes fueron omitidas o vagamente explicadas.

En especial, el quinto episodio fue sorprendente. Cuando Mika regresa a su casa, se encuentra con otra Mika. Esta escena es a la vez sorprendente y terrible. Pero sabía a partir del contexto que la escena mostraba cambios de tiempo desde el presente hasta el futuro. Pude darme cuenta del uso de una de las técnicas de producción.

El escenario es sólo una representación, y la interpretación puede ser diferente dependiendo del televidente. Quería poner en escena una atmósfera extraña, y como la trabajé bajo condiciones no muy adecuadas, logré una escena crucial para el desarrollo de la serie.

Los gráficos por computadora usados para describir a la red Wired fueron interesantes. ¿Decidió usar CG desde el planeamiento?

Oficialmente, decidí usar CG en el planeamiento de los episodios nueve y once. Los gráficos en computadora de Lain fueron en su mayoría producto de la tecnología 2D Digital. En realidad, usamos muy poco 3D. Además, el software llamado "After Effects" apenas se usó. La parte en que se muestran los documentos secretos en el episodio nueve constó de añadidos de partículas y desechos para hacer que parezca un filme viejo mediante el uso de un filtro de plug-in llamado "Cinelock". Estos efectos son producto del entorno de CG, pero no son realmente CGI (imágenes generadas por computadora). Cabe agregar que las películas se editaron finalmente en un

Juri Kato (Manabi Mizuno)

Otra de las compañeras de Lain. Es la más inestable emocionalmente de las compañeras de Lain, y también gusta mucho de burlarse de ella.

Yasuo Iwakura (Ryuunosuke Obayashi)

Padre de Lain y de Mika, sigue paso a paso los avances hechos por Lain merced a la poderosa Navi que le comprara. Experto en dicha plataforma, trabaja en una compañía de computación y dedica el tiempo libre a su mayor vicio: sumergirse en la red Wired. Cuando su hija Lain empieza a interesarse por la red, Yasuo le regala una Navi de última generación, inclusive más poderosa que la de él. Yasuo es como el ancla que mantiene a Lain en el mundo real, pues en todo momento trata de explicarle a su hija las diferencias entre el mismo y la red Wired. Pese a no aparentarlo, él siempre vigilará a la jovencita.

Miho Iwakura (Rei Igarashi)

Madre de Lain, que demuestra ser una mujer muy fría con su familia. Tampoco entiende el vicio por la Wired en que está inmerso su marido.

Masami Eiri (Sho Hayami)

Antiguo jefe del área de investigaciones de los laboratorios Tachibana, responsable de haber desarrollado una teoría sobre la red neural de la Tierra. Según la misma, todos los seres humanos podrían conectarse a una red radiotelefónica sin necesidad de dispositivos. Sobre esta base crea entonces el Protocolo 7. Eiri emplearía la teoría tiempo después para convertirse en el dios de la red o Deus. Luego de descubrir que usaba la resonancia Schumman sin permiso para aumentar la capacidad del protocolo 7, es despedido por los laboratorios Tachibana. A la semana siguiente es encontrado arrollado por un tren en la línea Yamanote.

mentales (los cuales existen fuera de la ficción), que en pleno siglo 21 aún piensan que la sociedad moderna debe desenvolverse a través de sociedades secretas y cerradas. La meta de estos Knights es la de unir la conciencia humana con la conciencia de "Dios". En realidad, estos sujetos no son más que instrumentos que Masami Eiri necesita para poder convertirse en "Dios".

Laboratorios Tachibana. Compañía fabricante de la computadora Navi y del Sistema Operativo Copland (Copland OS). El científico Masami Eiri trabajaba para ellos antes de que lo descubrieran alterando el Protocolo 7 y lo echaran. Por lo visto, no estuvieron de acuerdo con el trabajo de Eiri, y por ello tratan de detener a toda costa a las compañías que intenten utilizarlo.

Memex. Sistema propuesto por Vannevar Bush en 1945 para archivar y recuperar información que es análoga a los datos de la memoria humana, y diseñado para ayudar a la misma. Consiste en un sistema para visualizar la información de un microfilm en una pantalla medio transparente comprimiendo la información de forma que se pueda acceder a ella rápidamente. El sistema Memex se podría utilizar en combinación del inconsciente colectivo, por ejemplo, para consultar una biblioteca universal de forma instantánea.

MJ-12 (Majestic 12). Es el nombre que el presidente Truman le dio a la organización encargada de investigar los avistamientos de OVNIs y la posibilidad de contactar con formas de vida extraterrestres. Se dice que se formó en respuesta al incidente Roswell producido el 4 de julio de 1947 en el desierto de Nuevo México, cuando un extraño objeto volador no identificado se estrelló en el lugar. Aún no se ha demostrado de qué o quién se trataba, y en su lugar, el incidente se dio a conocer a la opinión pública sólo en forma parcial y con medias verdades. Los documentos secretos del MJ-12 se hicieron públicos en 1987, aunque muchos expertos en el tema OVNI como William Moore y Stanton Friedman dudan de su autenticidad. Los documentos del MJ-12 le fueron entregados anónimamente al productor de televisión Jaime Shandera en 1984. En los microfilmes de mala calidad que contenían los documentos secretos se mencionaba cómo doce personas hicieron un pacto secreto con entidades extraterrestres bajo órdenes directas de Truman, entonces presidente de los EE.UU. Roscoe Hillenketter, director de la CIA en tiempos del incidente Roswell, era el jefe de estas doce personas, y Vannever Bush, jefe del departamento del MIT, era uno de ellos. Ahora es bien sabido que la firma del presidente Truman era sólo una copia de otro documento. En todo caso, éstos son algunos de los supuestos miembros del MJ-12:

Dr. Jerome Hunsaker (1886-1984). Antiguo jefe del Departamento de Ingeniería Aeronáutica y Mecánica en el MIT. Fue también jefe del National Advisory Committee.

Dr. Lloyd V. Berkner (1905-1967). Antiguo subsecretario de la Comisión de Investigación y Desarrollo al mando de Vannever Bush. Berkner perteneció al panel Robertson, una junta científica adversaria durante el mandato de Einsenhower.

Dr. Detlev Bronk (1897-1975). Uno de los fundadores de la moderna ciencia de la Biofísica. Fue rector de la Universidad John Hopkins desde 1949 hasta 1953 y también miembro del Consejo Nacional de Aeronáutica y del Espacio.

Dr. Vannever Bush (1890-1974). Renombrado científico considerado por muchos historiadores como uno de los pioneros de la tecnología moderna. El doctor Bush fue miembro del equipo que trabajó en el proyecto Manhattan. Escribió además un artículo muy atrevido en julio de 1945 titulado "Cómo deberíamos pensar". Dicho artículo hacía referencia a futuras tecnologías que podrían ayudar a los humanos a mejorar sus habilidades para asimilar y acceder a información.

Dr. Donald Menzel (1901-1976). Antiguo profesor de Astronomía y Astrofísica de la Universidad de Harvard. Escribió tres libros que discutían la existencia de objetos voladores no identificados.

Ted Nelson. Formado bajo los conceptos del doctor Vannever Bush acerca de comprimir la información para así hacerla más accesible. En sus libros publicados, "Literary Machine" y "Dream machine", Ted Nelson propuso la idea de una biblioteca electrónica gigantesca ubicada en satélites de órbita estacionaria que podrían ser utilizados por terminales en la Tierra vía telefónica o radial. Nombró a este concepto de formación de la base de datos como "Xanadu", utopía mongola según la cual todos los escritos culturales se preservarían por siempre. Fue el concepto del hipertexto el que convirtió este sueño en realidad, y el nombre de Ted Nelson pasó a la historia como su originador.

John C. Lilly. Antiguo investigador del National Institute of Mental Health (NIMH). Llevó a cabo experimentos sobre el funcionamiento del cerebro. Algunas de sus investigaciones tenían que ver con el uso de cámaras de aislamiento en donde los cinco sentidos básicos de los humanos eran cortados para permitir al cerebro expandirse por encima de sus funciones típicas. Las actuales investigaciones del doctor Lilly están enfocadas en la comunicación con delfines y seres no corpóreos.

Gral. Robert M. Montague. Antiguo director del Departamento de Misiles Antiaéreos y Teledirigidos de la Escuela de Artillería del Ejército de los EE.UU. Fue además el comandante general de las instalaciones de la Comisión de Energía Atómica ubicadas en Albuquerque, Nuevo México.

Tte. Gral. Walter Scott. Fue jefe del staff del SHAEF (Supreme Headquarters Allied Expeditionary Figures), bajo el mando del Gral. Dwight D. Einsenhower.

Tte. Gral. Hoyt Sanford Vanderberg (1899-1954). Vanderberg sirvió durante la Segunda Guerra Mundial como comandante de las fuerzas aéreas estacionadas en Europa. Fue director adjunto de inteligencia central durante el período presidencial de Harry S. Truman en 1946. Sirvió como jefe adjunto del staff de la fuerza aérea estadounidense en 1947, para luego convertirse en jefe del staff desde 1948 hasta 1953.

Tte. Gral. Nathan Twining (1897-1982). Miembro de la fuerza aérea estadounidense y posible miembro del Majestic-12.

Alm. Sidney William Souers (1892-1973). Miembro de la fuerza naval de los Estados Unidos. Fue puesto en el cargo de Director de Inteligencia Central por el presidente Harry S. Truman por un período de seis meses en 1946. Fue además jefe delegado de inteligencia naval en 1945.

Alm. Roscoe Henry Hillenkoetter (1897-1982). Miembro de la fuerza naval de los EE.UU. Fue nombrado director de inteligencia central por el presidente Harry S. Truman desde 1947 hasta 1950.

James V. Forrestal (1949-1982). Fue secretario naval y primer secretario de defensa de los EE.UU. Se sospecha que fue miembro del Majestic-12.

Gordon Gray. Sirvió como secretario asistente del ejército desde 1947 hasta 1949. Desde 1949 hasta 1950 sirvió como secretario de guerra. Fue uno de los tres hombres escogidos por la Comisión de Energía Atómica para llevar a cabo una audiencia a Robert Oppenheimer y sus supuestas actividades antiamericanas en 1954. Oppenheimer perdió el caso y se le prohibió el acceso a datos confidenciales.

Phantoma. Un juego de video en red que no se comercializa, sino más bien se baja de la Wired desde un servidor ilegal. A simple vista parece un juego de shooting 3D clásico, y está calificado como juego para niños. Es un estilo de juego muy común en la Wired, pero el problema está en la función de conexión con otros programas. Parece haber un extraño agujero en el protocolo, supuestamente hecho por los Knights. Estos habrían utilizado la tecnología KIDS, facilitada probablemente por Masami Eiri, para sus propios fines. Así, quienes juegaran el Phantoma no podrían, llegado el momento, distinguir el mundo real de la Wired.

Psique. Chip de ampliación que aumenta la potencia de las computadoras Navi normales, especialmente en los modelos más nuevos. Se cree que estos chips, aún no disponibles, vienen de Taiwan y han sido desarrollados por los mismos Knights. Usando el chip Psique, uno puede conectarse y desenvolverse por la Wired sin necesidad de dispositivos tales como teclados, mouse o dispositivos de reconocimiento de voz. Es decir, el chip otorga "movimiento y alcance ilimitado dentro de la Wired" (layer:04 "RELIGION"). Claro que al usar este chip, se pierde el sentido de la realidad. Para instalarlo, se debe configurar el oscilador de la Navi al modo variable.

Resonancia Schumann. Conjunto de ondas electromagnéticas que existen en la cavidad de la ionósfera (cavidad Schumann, una delgada membrana de aire no conductivo que se encuentra en el borde de la Tierra y en el borde interior de la ionósfera) Estas ondas tienen mayor actividad durante los tiempos de incremento de fenómenos naturales de origen eléctrico, como las intensas tormentas eléctricas. Estas ondas electromagnéticas fueron medidas por W. O. Schumann en 7,83 Hz (como promedio de una serie de medidas tomadas en la banda ELF entre el suelo y la ionósfera), y este valor se conoció como la Frecuencia de Resonancia de Schumann. También se puede comentar que Nikola Tesla, quien observó por primera vez lo que sería conocido luego como la Resonancia Schumann, teorizó que ésta podría ser utilizada como una poderosa fuente de transmisión de mensajes inteligibles hacia cualquier punto del globo. Puesto de una forma más simple, un sistema transmisor de energía que no necesita de cables.

Navi. Es el sistema de computadoras personales conectadas a la Wired que utiliza la mayoría de personas en el mundo de la ficción de *Lain*. Dicho término se emplea tanto para las computadoras estacionarias como para las portátiles. Probablemente son una versión de los "Knowledge Navigators" (navegadores del conocimiento) ideados por John Sculley, presidente de Apple de 1983 a 1993. En "Odyssey", libro escrito por Sculley en 1987, describe los knowledge navigators como su visión de los ordenadores Apple del siglo 21. En ese mismo libro predijo mucho de los cambios que se producirían y ahora son realidad en la Internet. Los knowledge navigators teorizados por él permitirían a las personas comunicarse desde cualquier parte del mundo, al mismo tiempo que los conectaba con una base de datos global (como la web), mientras se usaban inteligencias artificiales para buscar y seleccionar la información requerida.

Hareo, que es un máquina de edición digital capaz de agregar efectos de alta calidad en tiempo real. Lamentablemente, no pudimos usar todos los efectos porque el costo podía exceder el presupuesto. A pesar de que Lain es un trabajo comercial, no hubo un despliegue de recursos muy alto respecto de la cuestión tecnológica de Lain. Más bien, tuvimos la suerte de que los videos tomados con una cámara DV resultaran muy bien a la hora de procesarlos en la edición. Fue un efecto casero muy simpático. Por otro lado, Takahiro Kishida, quien era el único diseñador de personajes que figuraba en los créditos, hizo su mejor esfuerzo como supervisor de trazos con las partes de las celdas de animación que no eran digitales. Él retocó en silencio los originales de otros dibujantes durante varias noches en vela, además de hacer diseños originales a la hora de crear a Lain. Las partes digitales eran buenas, pero la animación de celdas superó las expectativas.

La animación es altamente tecnológica con procesamientos de CG, pero está combinada con partes hechas a mano.

Al contrario, casi todas las partes se hicieron a mano. Yo personalmente, con una cámara de video casera, fui e hice tomas de los documentos y las personas que salen en el episodio nueve, y aunque no lo parezca, fue un trabajo bien tedioso. El fantasma que mata a los hombres de negro en el estacionamiento subterráneo en el episodio doce se hizo con una cámara de video de ocho milímetros, cuando las reglas habrían dictado el uso de una cámara digital. El resultado, sin embargo, fue una de las escenas más espeluznantes de la serie. El productor y el señor Nakahara se pusieron sábanas encima para interpretar a los fantasmas. Fue interesante hacer ciertas partes a la usanza de las películas clásicas.

¿Existe efectivamente una relación entre Lain y "Alice in Cyberland", una historia que creó con anterioridad?

"Alice in Cyberland" fue un antiguo juego creado por otra compañía tiempo antes que Lain. Lo común que tienen ambos es el ciberespacio. Cuando hice los primeros escritos, sólo estaba interesado en el contenido, que era una existencia inusual en la vida diaria. Ya sea que las historias de horror necesiten fantasmas o el sentai necesite monstruos, para mí no es una necesidad escribir historias fantásticas con estos elementos, u otros más recurrentes, como la espada y la brujería. La motivación que llevan mis historias es la invasión de un mundo por otro, la mezcla de ambientes, y esta premisa la encontré en la red. "Alice in Cyberland" fue un trabajo que ponía en escena a la red como si fuera el país de las maravillas. Era el juego de computadora con ninfas del país de las maravillas desde el punto de vista de Alice. La única coincidencia entre ambas obras es (¡oh, sorpresa!) el personaje de Alice, que al principio no fue tenido en cuenta para la serie Lain. Me sorprendió sobremanera que el rol de Alice fuera igual al visto en Alice in Wonderland.

Había entre los espectadores la sensación de que la historia cambiaba de protagonista (Lain por Alice)...

Es cierto. Yo calculé que el objeto de empatía cambiaría de Lain a Alice, pero el foco de la historia siempre estuvo con Lain hasta el último minuto. La serie sigue la historia de Lain constantemente, y conforme van pasando los episodios, el peso que lleva Alice como personaje va subiendo en tanto es un personaje empático para los espectadores.

Dice que su trabajo principal se da en el género del horror. ¿Qué raíces tienen sus intereses en este género?

Las series de Ultraman y las películas de monstruos de Toho nos inspiraron para hacer las nuestras. En el colegio empezamos a hacer nuestra primera película, cuyo actor era "Kuma-chan", un oso de peluche que venía del espacio exterior. Otras influencias que tuve vinieron del cine norteamericano. Películas como "El Exorcista" y "Hell's House" fueron en parte una fuente de inspiración. Sin embargo, mi primer escenario profesional se dio en el video de horror. De hecho, me convertí en creador de video profesional sin la necesidad de hacer guiones para mis películas independientes. Yo creaba películas basadas en la continuidad del video, pues lo concerniente a la confección de guiones lo aprendí de forma no profesional. Sin embargo, trabajaba los efectos especiales consultando con los encargados de estudio Midoriyama en la TBS. Solía examinar las estructuras y el rol del guión a detalle. Es ahí donde empecé a entender cómo hacer películas.

¿En qué obra trabaja actualmente y cuáles son sus proyectos para más adelante?

He participado en una película de acción real llamada "Glass Brain", basada en una historia de Osamu Tezuka, que será estrenada a inicios del 2000. También estuve en "Malice@Doll", una película erótica de ciencia ficción hecha enteramente con gráficos en 3D, que saldrá el 2001. Por otro lado, estudio la posibilidad de incursionar en otros proyectos de películas con actores reales.

Extraterrestre de Roswell

Este extraño ser se le aparece a Lain durante el episodio nueve. Dicha presencia sugiere que la humanidad ya ha contactado con una inteligencia superior, y que los conocimientos de estos seres nos ayudaron a construir lo que conocemos ahora como Wired.

JJ (Kazuo Chikada)

Es el DJ raver de la discoteca Cyberia. En un primer encuentro con Lain, él la reconoce como si la hubiera tratado de mucho tiempo, aunque para Lain es un completo desconocido. Aparentemente, a quien vio y trató fue a la misteriosa Lain de la red. Este DJ empezará a tomar cierta importancia en la historia cuando Lain empiece a ahondar más en la red para indagar sobre los raros incidentes producidos en dicho entorno, que a la vez influyen en el mundo real. Con ese fin, JJ le proporciona la información necesaria.

Myu-Myu, Masayuki, Taro (Yuki Yamamoto, Sora Fujima, Keito Takimoto)

Tres muchachos que frecuentan la discoteca Cyberia. Uno de ellos (Taro) siente una fuerte atracción por Lain Iwakura, al punto de ayudar a Lain cuando ésta no conocía a fondo las computadoras, en lo concerniente a la red Wired y a los Knights. Myu-Myu, supuesta "novia" de Taro, constantemente sentirá celos cuando Lain acuda a él por ayuda.

Muchas de estas cosas son ya posibles, como por ejemplo las inteligencias artificiales que menciona, los actualmente conocidos como knowbots (pequeños programas que "soltamos" en Internet para que realicen una tareas para nosotros, como buscar información, borrarnos los spam mails, etc.

Otras referencias a Apple las encontramos en el sistema operativo Copland, la antigua computadora de Lain, el iMac de Alice, BeOS, Openstep, NeXt, y "think different" ("piensa diferente"). El modelo de Lain es el de peso liviano de un solo cuerpo, que es el monitor de cristal líquido. El sistema operativo usa un módulo de reconocimiento de voz para que el usuario autorizado pueda iniciar la máquina (sistema utilizado anteriormente en la serie de televisión "Millenium", en la cual el personaje siempre prendía su máquina con la frase "Las galletas verdes son de humano"). Si uno se pone a observar detenidamente esta máquina, en su forma exterior se asemeja al modelo de aniversario de la Apple. En la Navi, a la derecha y la izquierda de la unidad de discos puesta al frente se encuentran pequeños parlantes internos. En el lado derecho tenemos una unidad de 3,5 pulgadas, y en el lado izquierdo se usa una interfaz expandida. Dicha interfaz no parece estar expandida en la edición actual, pero tal vez se encuentre insertado un board que no tiene conector exterior. En el panel posterior, a simple vista se puede ver el interruptor de tres centros que utilizan las computadoras personales comunes y corrientes. Esta salida de energía es muy conveniente en el caso de que se quieran expandir los equipos circundantes. Actualmente, aún es de principal uso el terminal USB (Universal Serial Bus), un terminal network para conectar el equipo a la entrada y la salida de energía. Existen dos terminales que llegan a la interfaz SCSI y luego se convierten en la salida de energía del monitor. De existir realmente, sería muy conveniente.

En cuanto a los dispositivos de entrada, tenemos el teclado, un QWERTY estándar. A simple vista se asoma como un modelo pensado para la plataforma Macintosh. En definitiva, la Navi es una máquina eficiente que puede usarse sin electricidad gracias a un cargador. Este dispositivo tiene una fuerza especial y una alta capacidad de manejo que nos hace soñar con su existencia. Aunque muchos conocedores de computación puedan reírse, no está demás hacer hincapié en lo que se refiere al sistema operativo. Cuando en la pantalla de inicio de la Navi se ve Copland OS, el OS es una simple abreviatura de "Operating System" o "Sistema Operativo", que en resumidas cuentas es el programa que permite a cualquier computadora empezar a funcionar, administrar sus recursos y archivos, etc. El resultado es lo que vemos en el cuarto del padre de Lain. Esa Navi se supone está ensamblada por el propio usuario y tiene un sinnúmero de mejoras hechas por él mismo. En el primer capítulo, cuando Lain tiene un primer encuentro con su padre ensimismado en la red, puede verse que a su lado izquierdo tiene un servidor "twin tower". Debajo del escritorio puede verse una máquina Desktop de Macintosh, y al lado derecho se asoman dos "middle tower".

En el caso de Lain, el sistema operativo Copland fue algo que existió y se estuvo desarrollando allá por 1996 para la plataforma Macintosh, pero por razones varias no vio la luz. Al inicio, cuando este sistema estaba en desarrollo, se pensaba sacarlo bajo el nombre de Mac OS8, pero las fechas de entrega de productos se retrasaron escandalosamente. Entonces se planeó sacarlo bajo el nombre de Mac OS7.8, y finalmente el nombre código temporal que se le da es el Mac OS8.0.

Handy Navi. Este PDA (Personal Digital Assistant) es el terminal de información que utilizan la protagonista y algunos personajes de la serie para comunicarse cuando no están en casa, y guarda cierta similitud con las actuales Palm Pad o Palm Pilot. Al comienzo sólo podemos observar Handy Navis de primera clase, pero a medida que la serie avanza podemos observar modelos más completos.

Mundo Real. Es el nombre que designa a una alucinación que puede variar en la medida en que los humanos que la comparten así lo crean.

Protocolos/Protocolo 7. Son protocolos de comunicación de Internet, una serie de reglas o procedimientos que la gente conviene en utilizar. De este modo, un protocolo implica consentimiento, el acuerdo de creer en algo y utilizarlo. El Protocolo 7 enlaza completamente la Wired con el Mundo Real. Desarrollado por Masami Eiri (Laboratorios Tachibana), este protocolo utiliza la resonancia Schumann para conectar a todo el mundo con la Wired (y de este modo, los unos con los otros) sin necesidad de dispositivos. De esta forma se logra que el inconsciente colectivo pase al consciente colectivo. En la actualidad, el protocolo utilizado en Internet es el IPv4, mientras el IPv6 está en desarrollo y proceso de implantación. El 5 no es un protocolo IP, sino de otra clase, y es posible que el Protocolo 7 esté relacionado con nuestro sistema de numeración.

"Think Bule Count One Tout". Es la clave de acceso que utiliza Yasuo Iwakura, el padre de Lain. Se trataría de un juego de palabras con "Think Blue, Count Two", título de una historia corta del autor de ciencia ficción Paul Myron Anthony Linebarger Jr. (quien firma con el seudónimo de Cordwainer Smith). Este libro es parte de la serie escrita por Smith "The Instrumentality of Mankind". Quienes tengan la oportunidad de leer este libro, podrán darse cuenta de dónde sacó Gainax la idea del Plan de Complementación Humana para *Shin Seiki Evangelion*.

Transcomunicación Instrumental. Término que se utiliza para la llamada comunicación con el más allá a través de medios técnicos. Según esta teoría, los seres que mueren experimentan un salto dimensional hacia una nueva realidad llamada Marduk, situada en unas coordenadas espacio-temporales distintas a las terrestres. Uno de los métodos más clásicos ha sido siempre el uso de cintas electromagnéticas. La grabación de las llamadas psicofonías ha llevado a muchas personas al estudio puramente especulativo del más allá y la forma en que los muertos se pueden comunicar con los vivos. Luego de las cintas magnetofónicas llegaron otros medios técnicos, como los televisores sintonizados sin antenas, las radios también sintonizadas sin antena, los teléfonos, y muy recientemente las computadoras. Entre los pioneros en este campo destacan el matrimonio formado por Maggy y Jules Harsch-Firschbach, quienes comenzaron sus estudios sobre psicofonías en 1986. Poco a poco, la cantidad y la calidad de sus equipos fue mejorando enormemente, al punto de idear artefactos para establecer comunicaciones dialogadas con el más allá, entre los cuales tenemos el Europuente de Señales y el GA-1. Algunos años antes, en Luxemburgo, se utilizó el Spiricom (Spiritual Communication), construido por William O'Neill, que junto a Georges Meek consiguieron contactar con el ingeniero en electrónica Dr. Mueller. Los mundos descritos a través de estas experiencias son algo diferentes de las clásicas realidades vagas a las que aludían los antiguos: se trata de un mundo material en donde un ser muerto renace de nuevo. No existe la enfermedad, y los cuerpos que en la Tierra estaban atrofiados allí se regeneran. Dejando de lado la hipotética veracidad de estos datos, se puede especular que la Wired es un mundo que no se encuentra integrado en el nuestro. Podemos acceder a él a través de una computadora,

pero si queremos vivir en él debemos dejar nuestro cuerpo. Una vez en la Wired, seremos capaces de enviar mensajes o manifestarnos ante los seres humanos normales que habitan el mundo real. Ejemplo claro es el de Chisa Yomoda, la chica que, una vez muerta, se comunica con Lain a través de la computadora Navi. El paso a la Wired simboliza, como el paso a Marduk, un salto evolutivo en el cual el cuerpo ya no es necesario.

Wired. Es la Internet en sí, una realidad enlazada con la del Mundo Real donde los límites que la mantienen separada se vuelven cada vez más difusos. Dicha realidad alternativa está formada por la alucinación trastornada de las personas, de forma tal que sufrirá una transformación tan pronto se logre el consenso inconsciente del cúmulo de personas conscientes de esa realidad alternativa. Suena confuso, pero, ¿quién dijo que esta serie iba a ser pan comido?

Net News. Es uno de los métodos usados para distribuir noticias por medio de la Internet. En la actualidad, existen muchos grupos de noticias dedicados a diferentes temas (entre ellos el anime), y las personas suscritas a estos grupos reciben todos los días y a cada momento noticias nuevas. A diferencia de los grupos de noticias e interés empleados en la actualidad, el sistema de Net News de la red Wired aparece como un servicio total de distribución de noticias.

Otra diferencia entre este sistema de noticias existente en la ficción de *Lain* y los sistemas de distribución vía Internet que tenemos en la actualidad, es que mientras el servidor de los grupos de noticias almacena grandes cantidades de información, el Net News borra la mayoría de información ya utilizada en un período de diez días. Por tal razón, este sistema de noticias tiene una percepción muy rara del tiempo, como si fuera "por postas" (esta noticia llegará mañana, también puede que ayer... téngalo presente). Así, la distribución de noticias no se retrasa.

Planeamiento e historia original
Yasuyuki Ueda (Production 2nd)

Director
Ryutaro Nakamura

Estructura de la serie y guión
Chiaki J. Konaka

Diseño de personajes
Yoshitoshi Abe, Takahiro Kishida

Storyboard
Ryutaro Nakamura

Dirección artística
Masaru Sato

Escenarios
Akihiro Hirasawa, Yoshinori Shiozawa

Coloración
Michiyo Iriomote

Dirección de fotografía
Takashi Azuhata

Edición
Takeshi Seyama

Programación de subtítulos y COS
Junji Nakahara (sr-12w)

Dirección de sonido
Youta Tsuruoka

Música
Reiichi "Chabo" Nakaido (en asociación con Tatsunosuke)

Sonido y diseño de la segunda unidad
Akira Takemoto, Koji Kasamatsu

Producción de música
7th Mother, Koyousha, J-Works

Producción de animación
Triangle Staff

Coproducción
Genco

Producción
Pioneer LDC

Música serial

¿Qué podría decirse de la música de Lain? Es quizás difícil de asimilar de buenas a primeras, pero por más que algunos no gusten de las atrevidas propuestas musicales de su banda sonora, hay que mencionar que la misma ayuda en gran medida a recrear el ambiente sombrío, tenebroso y en muchas ocasiones depresivo que los productores buscaban para la serie. En el logro de sus objetivos, decidieron hacerse de los servicios del músico Reiichi "Chabo" Nakaido, un artista con más de 30 años de experiencia. Su trabajo nos muestra una combinación de tambores y guitarra con predominancia de la última en ritmos de techno, pop, jazz y algo de guitarra fuerte, que van muy a tono con el escenario de la serie, todo combinado y bien enlatado en un disco que podría decirse es sólo para quienes pudieron disfrutar de la música durante la serie y vivieron para contarlo.

Nakaido confirma su habilidad con la guitarra en temas como "Lain's Theme" y "Free Zone", donde da rienda suelta a su imaginación tratando de describir con sonidos el caos de la red y lo desesperante que puede resultar el mundo real. En la suave "Inner Vision", la guitarra es excelentemente acompañada por el sintetizador, y es el tema que mejor se adecua al universo de la protagonista de la serie. A pesar de ser el mejor del álbum, no se usó mucho y sólo tiene una aparición que sirve de apoyo a una de las secuencias culminantes del episodio final. "Kiri no Izigen" es quizás el tema más oscuro y depresivo del álbum, usado mientras Lain divaga entre el mundo real y la red. Por su parte, "Ahoudori no Ballade" es tanto o más oscuro que el tema anterior. También destacan "Kazoku no Syouzou", y "Theme of Sakamiti" (un solo de guitarra al puro estilo folk que resulta excelente de escuchar).

"Working Man's Theme" resulta un aparte en el álbum, pues si bien en el resto de canciones dominaba la guitarra, ya sea acústica o eléctrica, este tema pone el toque "techno" a la colección, manteniendo a la guitarra como guía. Esta vez, el acompañamiento ya es del clásico bajo discotequero en una canción junto al distintivo compás en cuatro tiempos (todo un sello de presentación de los temas techno). "Tokage Noyouni", otro de los temas "aparte", es por todos lados un representante del jazz, a pesar de que la mayoría de sus instrumentos fueron emulados por computadora.

Lamentablemente, parece que en este álbum Nakaido se empecinó en borrar con una mano lo bueno que había hecho con la otra. Lo hizo poniéndose a fungir de vocalista en los temas "Toi Sakebi" (cierre de la serie) y "Kodoku no Signal". Chabo demuestra a toda la audiencia que estos dos temas vocales no son en sí malos, siempre y cuando se puedan disfrutar en versión karaoke (sólo instrumental). Así mismo, no pudieron faltar en la colección los clásicos "rellenos" como el "Lain's Theme Reprise", y "Jikuu no Sora", tema en el cual Nakaido hace que su guitarra tenga un registro igual o más nefasto que su voz. "Pulse Beat" no es un tema malo, pero sí repetitivo, hasta el punto en que los sonidos de trompeta digitalizados pueden llegar a matar de aburrimiento.

Siguiendo con los sonidos de Lain, hay que mencionar a quienes escuchamos en el tema de apertura. El grupo británico BOA (Ed Herten, Paul Turrell, Steve Rodgers, Alex Caird, Ben Henderson y Jasmine Rodgers) tiene un ritmo en el cual el funk predominaba en sus inicios allá por 1993, hasta su giro a un toque rockero a causa de un cambio de integrantes. Este grupo daría un paso importante en 1996 al firmar un contrato con Polystar y la Fuji Pacific Publishing de Tokio. Así, empiezan a trabajar en un primer álbum en los estudios Red Bus de Londres a finales del 97, y en el 98 sale a la venta en el territorio japonés el álbum "The Race of a Thousand Camels".

El golpe de suerte cae tiempo después, cuando unos directivos de Pioneer, tras observar el videoclip del tema "Duvet", deciden usarlo en la apertura de la serie "Serial Experiments Lain", pues consideraron que la letra parecía haber sido hecha pensando en la serie. Esto no hizo más que elevar las ventas de "The Race..." y su consecutivo CD single que, ya identificado con la serie (la portada de Lain era obvia), contenía los temas "Duvet" y "Deeply".

Finalmente, cabe mencionar la edición de un álbum llamado "Serial Experiments Lain Soundtrack Cyberia Mix", que no es nada más que un conglomerado de artistas de la música electrónica que interpretan los temas que suelen escucharse en la discoteca Cyberia. Además, podemos escuchar en esta compilación la versión larga del tema "Duvet".

LAS MUJERES LOS PREFIEREN RUBIOS

Durante mucho tiempo, el anime fue objeto de críticas, malas interpretaciones y opiniones tendenciosas, en especial sobre su contenido y el público al que iba dirigido. No obstante, en medio de esta atmósfera oscurantista, a mediados de los ochentas, irrumpió inesperadamente en nuestras pantallas una serie espectacular, distinta, que parecía haber surgido como abierto desafío al conservadurismo imperante, pues era violenta y contenía muchos semidesnudos. Pero también tenía una acción trepidante y una trama genial. Años después, muchos confesarían haber visto en secreto, cual crimen de guerra, las aventuras del Súper Agente Cobra.

K'mil Encalada B.

Pese a que fue emitida en horario muy errático (primero en la tarde, luego en la mañana), pronto acaparó la atención de toda una generación, que aún hoy lo recuerda entrañablemente. Tras esa fugaz aparición en la pantalla de una conocida televisora, el *Súper Agente Cobra* pasó al retiro y nunca más fue exhibido. Quienes tuvieron el privilegio de verlo, sin embargo, aún tienen mucho que decir sobre el intrépido pirata de la psicoarma.

Space Adventure Cobra, título original con que se conoce a la historia del rubio del puro, es uno de los especiales proyectos de un hoy ya no tan joven autor de manga japonés, el mismo que tuvo el privilegio de ser alumno directo del todavía más famoso y célebre Osamu Tezuka, creador del manga y el anime tal y como se les conoce hoy en día.

La obra en cuestión nace de la fértil imaginación del estudiante Buichi Terasawa, mangaka joven y poco ortodoxo a la hora de realizar sus trabajos, y a quien el destino le tendría reservado un sitio entre los grandes de la animación japonesa.

A principios de los años setenta, la juventud en general se encontraba sumergida en la vorágine del sentimiento de libertad absoluta. Se hacían grandes conciertos de música al aire libre, se realizaban los primeros vuelos tripulados al espacio, los fanáticos bautizaban a los cohetes con el nombre de la nave de su serie de ciencia ficción favorita, etc. Al mismo tiempo, el mundo del cine y la televisión presentaba nuevas series y películas de todo corte, con todo tipo de héroes y una nueva galería de villanos. Japón no estuvo exento de esta corriente mundial, y pronto el joven Terasawa se vio influenciado por las producciones en las que los héroes se destacaban por ser hombres valientes, increíblemente inteligentes, muy fuertes y audaces, a la vez que galantes caballeros, y siempre terminaban dando su merecido a los villanos y salvando a la bella joven, sea cual fuere el lugar de la acción.

Sin embargo, y como es normal, el joven Terasawa también tenía una predilección natural por un género y personaje en particular. Pronto el joven mangaka se halló cautivado por las peligrosas aventu-ras espaciales de un héroe rubio, bien parecido y muy valiente, llamado Flash Gordon, y por las más terrenales, pero no menos peligrosas, apariciones en la pantalla grande del súper agente británico 007, el casi inmortal James Bond.

No contento con lo recibido por tan distintas producciones, el joven Terasawa dejó volar su imaginación, de tal manera que comenzó a idear una historia. Su protagonista debía reunir mucho de sus héroes favoritos. En primer lugar, debía ser, por donde se le mirara, un héroe a carta cabal. La historia debía desarrollarse en el espacio, pues la Tierra era un lugar muy limitado para las aventuras que pensaba hacer, y además debía ser secundado por alguien muy fuerte. Desde luego, debía tener formidables enemigos, una veloz nave y un pasado oscuro.

Su ávida imaginación comenzó a brindarle los primeros requerimientos para su personaje principal. Sería el arquetipo del héroe perfecto, agraciado, pero también masculino, por lo que no se le ocurrió mejor idea que utilizar rasgos faciales muy similares a los italianos, en especial para el particular diseño de la nariz del héroe. Para su personalidad escogió nada menos que la conocida manera bohemia característica de los franceses, siempre acostumbrados a la mejor comida y por ende al mejor vino. Sin embargo, terminados los bocetos preliminares, aún le faltaba algo, algo que le diera más elegancia y a su vez fuera un objeto que pudiera disfrazar perfectamente algunas herramientas básicas para las difíciles situaciones por venir. Se le ocurrió así dotar a su personaje de un puro, lugar perfecto para llevar siempre escondida una pequeña linterna y un minitanque de oxígeno, elementos que serían vitales en más de una ocasión. Y para coronar la coartada añadió, al más puro estilo de los vaqueros del Oeste, una pistola para su cinto. Pero como no podía ser un arma común, sino acorde con el personaje, vio conveniente dotarlo de una Magnum especial de gran calibre . Más tarde, el autor pensó que la pistola no sería suficiente, pues como héroe total debía tener también un arma magnífica y única, algo que lo diferenciara del resto y lo hiciera virtualmente invencible y muy temido. Entonces, Terasawa decide recurrir a una de sus antiguas ideas y lo ciñe de un artefacto irrepetible: la Psicoarma, un cañón psíquico insertado en su brazo izquierdo que es activado a voluntad y sin necesidad de un gatillo. Convertiría la energía mental en un mortífero rayo delta capaz de penetrar los más gruesos blindajes y, literalmente, perforar a sus enemigos.

Con esto, Terasawa había completado el diseño de su personaje principal y estaba listo para pensar en el desarrollo de la historia, de la cual ya tenía un boceto desarrollado hacía algunos años, además del diseño de los otros personajes. A diferencia del boceto previo que había preparado en sus tiempos de alumno de Tezuka, pronto se le ocurrió que su personaje debía ser un pirata retirado, el cual volvería a las andadas después de un considerable tiempo de descanso. La gente a quien alguna vez había ayudado se convertiría también en parte de la historia. Pero no sólo estaría rodeado de sus antiguos compañeros de aventuras, sino también de sus más antiguos y acérrimos enemigos.

Terasawa debía seguir con el diseño de sus personajes, y el siguiente sería el virtual compañero de Cobra. El joven autor decidió que éste tendría que ser un personaje femenino -una vez más, bajo influencia de las aventuras del 007, quien siempre tenía como compañeras a bellas muchachas-. Decidió así mismo que debía ser muy fuerte, algo así como un androide. Sin embargo, la idea de que fuera un robot no le atraía mucho, y finalmente pensó que debía ser una mezcla entre humana y robot, un cyborg. Su cuerpo estaría fabricado con un material altamente resistente y que a su vez diera la sensación de ser muy liviano. El androide se vería entonces muy ágil y veloz, y también mantendría una figura muy femenina. De esta manera, Terasawa culminó el diseño de Lady Armanoid que, además de la voz humana, sólo dejó a la vista un par de grandes ojos.

Shela

Cobra

Si bien su verdadero nombre es desconocido, se sabe que es el pirata más famoso y de captura más cotizada, pues su cabeza tiene una recompensa de siete millones de créditos. Es el delincuente fichado con el número 330 por la patrulla de la Vía Láctea. De carácter jovial, siempre se presentará con un perfil bajo que ocultará su verdadera naturaleza. Se vio forzado a cambiar su identidad a raíz de que el capitán Baiken, uno de los directivos del Gremio, hizo circular por toda la galaxia una fotografía suya en la cual figuraba la mayor cantidad de dinero ofrecida en la historia por la captura de un fugitivo.

Este audaz pirata tiene asombrosas aptitudes físicas, entre las que destacan correr cien metros en un promedio de cinco segundos y ejercer con sus puños una presión total de 500 kg. Por lo general se enorgullece de su fuerza y capacidad, pues además de todo esto es casi invencible gracias al cañón psíquico que lleva oculto en su brazo izquierdo, el cual genera a partir de su fuerza mental un mortal rayo delta que nada parece detener. Ojos caídos, nariz redonda, cabello rubio y un característico puro complementan al pirata más conocido, respetado y a la vez temido de la Vía Láctea. Su única debilidad conocida son las mujeres, especialmente si son jóvenes y bellas, quienes serán utilizadas en más de una oportunidad para tenderle alguna trampa. Pero al margen de los problemas que esto le traiga, él no se sentirá perdido, pues sabe que a la postre siempre resultará victorioso. Sin embargo, junto al cambio de cara también ha venido un cambio en la personalidad de Cobra. Si bien antes era más atractivo, era también muy frío a la hora de tomar decisiones importantes, aparte de mostrar un desenfadado humor negro y una visión más cínica de la vida. Con su nuevo rostro, mucho más cómico y desenfadado, desarrolló en cambio un mayor sentido del humor.

El seiyuu:

Nachi Nozawa es quien da la voz a este peculiar héroe, y en la actualidad trabaja para la compañía Ken Productions. Aunque desde hace mucho tiempo presta su voz para dar vida a algunos personajes, rara vez lo ha hecho en el mundo del anime, pues generalmente se dedica a doblar películas de cine. En Japón es conocido por haber doblado a Robert de Niro y Alain Delon en diferentes de sus incursiones fílmicas. Entre los pocos papeles de anime podemos mencionar que fue el Dr. Farah en *La Reina de los Mil Años* y Axel von Fersen en *La Rosa de Versalles*.

Para concluir el diseño de los protagonistas de la aventura, el mangaka debía contraponer al héroe un enemigo verdaderamente digno de él, un enemigo que lo conociera desde hace mucho tiempo y con el cual hubiera tenido más de un enfrentamiento. Esto sí le planteó un pequeño problema al joven realizador, pues su héroe estaba tan bien diseñado que virtualmente carecía de oponentes. Pero tras muchas horas en busca de inspiración, se dio cuenta de que su enemigo debería ser inmune a la Psicoarma. Concluiría que el antagonista de Cobra debía contar con un cuerpo al cual no le afectara ningún tipo de arma de rayos, y no se le ocurrió mejor idea que dotarlo de una estructura de cristal.

Tras conseguirle enemigo a su protagonista, sólo faltaba la compañera sentimental. Para ello, Terasawa se inspiró en sus lejanas épocas de dibujante de manga shoujo y sus particulares gustos. El diseño de la fémina en cuestión lo hizo en general utilizando los mismos rasgos y proporciones de la heroína del popular cómic francés *Barbarella* de Jean-Claude Forrest, publicado en 1966 y llevado al cine en 1968 por Roger Vadim, con Jane Fonda como protagonista. No obstante, tiempo después, en una entrevista concedida a la revista *Animage* (toda una autoridad en lo que a información del mundo del manga y el anime se refiere), declaró que para diseñar el cabello y el peinado de Dominique se inspiró también en clásicos de Disney como *La Cenicienta* y *La Bella Durmiente*.

Con esto, Terasawa daba por concluido el diseño de sus personajes. Ahora sólo le restaba acomodarlos dentro de la historia que tenía entre manos, la cual, dicho sea de paso, le significó el sacrificio de muchas horas de sueño. Finalmente, ésta fue plasmada sobre el papel en formato de manga. Luego de muchos años, sería considerada todo un clásico del anime de acción.

El manga

Space Adventure Cobra vio la luz por primera vez en 1978, cuando el aún joven realizador Buichi Terasawa se aventuró a presentar su creación directamente a la revista Jump Comics. Poco después, fue publicada por la casa editora Shueisha, y se convirtió de inmediato en todo un éxito.

Sin embargo, la base para este trabajo ya había sido plasmada en el papel con anterioridad por el mismo Terasawa dentro de una obra shoujo. En ella, era una mujer la que llevaba esta extraña arma en el brazo. Por lo demás, la creación del universo para el desarrollo de su personaje fue totalmente nueva, así como los enemi-gos y las situaciones en que se vería envuelto.

El manga, el cual cuenta con un total de 18 volúmenes recopilatorios, se inicia mostrando a un simple trabajador de oficina quien, aburrido de permanecer en casa, decide ver una película. Al no encontrar nada agradable en cartelera, decide tomar un paquete de película en sueño, el mismo que le muestra su propia identidad: Cobra, un famoso pirata espacial. En compañía de su camarada Lady Armanoid, Cobra lleva una vida de lobo solitario, y dedica su existencia a peligrosas aventuras y audaces atracos, aparte de rodearse de las más bellas mujeres. Este pirata espacial tiene una característica muy especial: posee un cañón psíquico en su brazo izquierdo, que sólo él maneja a la perfección y ante el cual no existe defensa conocida.

Luego, a raíz de un accidente de tránsito en el cual también se ve envuelto un ejecutivo del Gremio de la mafia espacial, el joven confirma su identidad del legendario pirata Cobra. Desde entonces en adelante, el manga contará la travesía de Cobra en busca de tres hermanas cuyos tatuajes llevan el secreto de un gran tesoro, las mismas que también serán perseguidas por la mafia de la Vía Láctea y en especial por Cristal Boy. Se incluirá así mismo la aventura con los reyes espada, para finalmente luchar contra otro de las ejecutivos de la mafia en pos del preciado tesoro.

La siguiente parte del manga presenta una serie de cinco episodios autoconclusivos, la mayoría de los cuales se consideraron íntegramente para la serie de televisión. Entre ellos se encuentra la lucha entre Cobra y Jigova, otro importante miembro del gremio de la mafia.

La tercera parte del manga narra una de las más famosas sagas de la serie: la misión encargada a Cobra por Dominique para descubrir los secretos de una organización dedicada al tráfico de estupefacientes, cuya sede es un lejano planeta, famoso por su deporte natal conocido como Rug Ball. Luego, el manga continuará con la lucha frontal entre Cobra y el jefe del gremio de la mafia, conocido como Salamandor.

Cabe mencionar que en este punto finalizan los ocho primeros volúmenes recopilatorios del manga. Sin embargo, para alegría de los más fieles seguidores de las aventuras del pirata espacial, éste no es el fin de la historia. Más bien se extiende a lo largo de diez volúmenes más, los cuales ya no fueron tenidos en cuenta a la hora de llevar la historia al mundo de la animación.

Desde este punto en adelante, el manga ofrece una nueva serie de capítulos autoconclusivos, en los cuales se explora la lucha particular entre Cobra y Cristal Boy, quien volverá para continuar persiguiendo al pirata y a su compañera Lady, pues, aunque Cobra lo daba por muerto, éste fue recompuesto nuevamente con otro cuerpo. Tras dedicarle unos episodios a la interminable pugna entre ambos, el manga tomará un nuevo rumbo: dejará tranquilo a Cristal Boy y mostrará a Cobra en una serie de aventuras muy a su estilo. Y, claro, volverá a hacer de las suyas.

Para el desarrollo de esta parte del manga, Terasawa dará nuevamente rienda suelta a sus juveniles influencias.

El autor

Buichi Terasawa nació el 30 de marzo de 1953 en Azawaga, Hokkaido. Estudió hasta la preparatoria y dio el paso obligado de todo estudiante japonés, la temida prueba de admisión a la universidad, y nada menos que a la especialidad de medicina. Sin embargo, la suerte no lo acompañó y fue reprobado. En esa época, una amiga suya se encontraba trabajando para convertirse en dibujante de manga, y había enviado muchos trabajos a numerosos concursos auspiciados por revistas especializadas en el tema. Pronto el joven Terasawa quedó impactado, no tanto por el manga, sino más bien por la cantidad de dinero que significaba ganar uno de estos concursos, o por lo menos quedar bien ubicado. En aquella época, los premios rondaban el millón de yenes, un aproximado de 8.500 dólares. Pronto Terasawa comenzó a enviar trabajos a diferentes concursos, hasta que resultó ganador en uno de ellos. Aunque en un inicio no veía con buen futuro esta manera de ganarse la vida, pronto cambió de opinión, pues sus trabajos, aunque amateurs en un primer momento, comenzaron a perfeccionarse y a recibir buenas criticas, con el respectivo aliciente económico que ello significaba.

El primer género en el que incursionó fue el shoujo, pero nunca pudo ocultar su ferviente admiración por la ciencia-ficción, la cual fue plasmando progresivamente en sus obras. Así, aunque sus obras shoujo eran apreciadas, los premios que obtuvo fueron gracias a historias en donde la acción y la aventura eran los protagonistas.

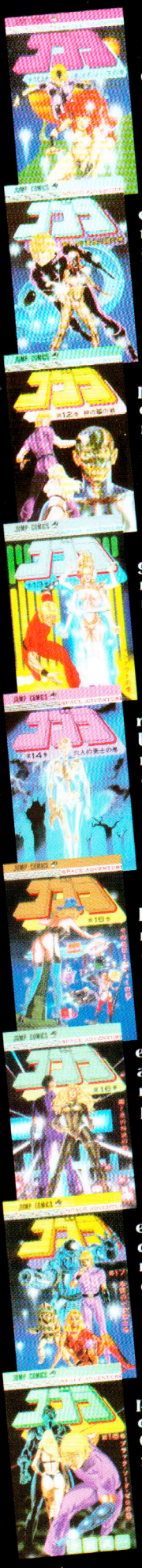
Al poco tiempo, ya se encontraba dibujando sus primeras historias, en donde el romanticismo era el ingrediente principal. Como curiosidad, podemos mencionar que en una ocasión se vio forzado a comprar un libro de rosas para utilizarlo como referencia, pues el trazo de éstas siempre le traía más de un dolor de cabeza. Posteriormente, sus trabajos, aunque románticos por concepción, empezaron a mostrar algo de su pasión por la ciencia-ficción, y fue en uno de ellos donde dejó claramente establecidos los principios del humano con un cañón en el brazo. Sin embargo, esta historia distaría mucho de lo que finalmente se conoció como *Space Adventure Cobra*. ➡

Lady

Aunque inicialmente era la frágil princesa de un reino, tuvo el valor de tomar las armas para enfrentar al rey Giras, reconocido miembro del Gremio de la mafia, quien fuera el usurpador del trono de su padre. Fue entonces cuando conoció a Cobra. Si bien perdió una parte de su cuerpo humano, pronto fue renovada como un Armanoid. Increíblemente, su nuevo cuerpo está construido de un raro y misterioso material, pues es una especie de estructura viva que, a diferencia del metal inerte que se conoce, puede regenerarse de la misma forma en que lo haría un cuerpo humano, si se le dan las atenciones debidas. Pero la propiedad más sorprendente es la elasticidad que posee, pues si bien aparenta una dureza mayor a la de cualquier aleación existente, también le permite efectuar las maniobras más atléticas. La respuesta al gran misterio que representa la existencia de Lady tiene que ver directamente con una cultura ancestral que estaba dedicada al desarrollo de armas de la más alta tecnología. La historia se remonta a muchos años atrás, cuando un mafioso que tenía por hobby la arqueología descubrió los restos de un avanzadísimo laboratorio de investigación. En aquel lugar se encontró el cuerpo de Lady, el cual era el prototipo creado por estos artesanos de la muerte como la primera arma humana viviente. Los creadores de dicha arma serían conocidos luego como la Civilización del Antiguo Marte, famosos por haber desarrollado El Arma más Poderosa, extraño artefacto de carácter evolutivo ante el cual no existe ninguna defensa efectiva. Lady, luego de su fabulosa recomposición, tomó el nombre de Lady Armanoid y ahora viaja junto a Cobra, a quien en más de una ocasión ha salvado de la muerte. Además de ello, es la encargada de pilotear la nave Tortuga. Dicho sea de paso, al pirata le gusta mucho el té que ella prepara.

La seiyuu:

Aunque actualmente no trabaja para ninguna compañía, Yoshiko Sakakibara es quien da vida a la formidable Armanoid, compañera de aventuras de Cobra. Yoshiko trabaja libremente y casi siempre ha prestado su voz a mujeres independientes y de gran carácter. Entre sus papeles más importantes tenemos a Hamman Kahn (*Z Gundam*), la princesa Kushana (*Kaze no Tani no Nausicaä*), Azusa Matsudaira (*Blue Seed*), Sylia Stingray (*Bubblegum Crisis*), Michelle (*Kodomo no Omocha*) y Shinobu Nagumo (*Pat Labor*).



Claramente se verá reflejado en su trabajo un estilo muy similar al de las seriales norteamericanas de inicios de los 70, en especial las que tenían como protagonistas a rudos vaqueros, pues una parte de las historias desarrolladas en el manga tendrá como escenario alejados planetas cuyas ciudades se asemejan mucho a las del Lejano Oeste. Desde luego, todos los parroquianos llevarán al cinto peligrosas armas de rayos.

Terminada esta saga, el manga nos muestra nuevamente un enfrentamiento contra Cristal Boy en una larga serie de episodios. Se verá cómo Cristalino lleva al límite su rivalidad hacia Cobra al punto de recurrir a Ahriman, deidad persa del mal. Esto obligará a Cobra a ir en busca de Ahura Mazda, su contraparte por el lado del bien.

Ambos serán hallados respectivamente en dos gemas que encierran todo el poder de ambos dioses. Con esto, el manga dedica muchas páginas a examinar su antagónica lucha, la misma que en este punto será llevada a un plano diferente.

Precisamente dentro de esta secuencia, Terasawa se dará el gusto de explorar el pasado del pirata y explicarnos por fin sus secretos, la verdadera razón por la que Lady se vio obligada a llevar el cuerpo cyborg que todos conocen y el por qué de la profunda rivalidad entre Cristal Boy y el famoso pirata.

La serie televisiva

Pronto, las arrolladoras ventas del manga *Space Adventure Cobra* dieron el paso lógico de todo impreso exitoso: llegar a la pantalla chica. Sin embargo, la Tokyo Movie Shinsha Co., conocida productora de animación muy fuerte por aquel entonces, consiguió mediante argucias apropiarse de los derechos de producción. Aún así, el resultado fue muy bueno. La TMS hizo una fiel adaptación del manga original y llevó a la animación un total de 31 episodios de muy buena manufactura, con una duración aproximada de 22 minutos cada uno. Pero a pesar de haber adaptado los 18 volúmenes recopilatorios originales, sólo se tomaron los ocho primeros para la animación, lo cual dejó en el aire más de una pregunta acerca del héroe.

Cabe resaltar que si bien la TMS tenía los derechos, Terasawa actuó directamente en la producción de la popular saga. Pronto, el equipo encargado llamó a Kentaro Kaneda, experimentado músico que le dio la magistral banda sonora que posee. Finalmente, tras un arduo trabajo, la serie fue lanzada el 7 de octubre de 1982 y permaneció en el aire hasta el 19 de mayo del 83. Se programó para los días jueves a las 7 de la noche y la transmisión corrió a cargo de Tokyo TV.

A pesar de la buena calidad del manga, el propio Terasawa ha declarado que lo mejor que se hizo de *Space Adventure Cobra* hasta el momento es la serie de televisión, pues en ella el autor muestra parte de los sentimientos más profundos que dominaron su juventud y su irreverente manera de ver la vida, actitudes que refleja claramente en la curiosa personalidad del protagonista, quien en determinados momentos llega a ser extremadamente fresco y despreocupado.

La serie toma como bases para su desarrollo las premisas sentadas tiempo atrás en los primeros capítulos del manga, al ambientarse en el siglo 24, época en que la galaxia sigue una economía capitalista, los negocios son prósperos y la gente tiene trabajo. Bueno, todo esto se desarrolla dentro del círculo de influencia y jurisdicción de la

patrulla de la Vía Láctea, entidad encargada de mantener el orden. Fuera de sus límites, empero, la situación es otra. Existen primitivos planetas, razas extrañas y guerras interplanetarias por doquier, y sumado a esto los atracos de piratas espaciales son como el pan de cada día. Tales piratas, lejos de estar dispersos, se hallan muy bien organizados y la mayoría pertenece a un gremio conocido como la Mafia de la Vía Láctea.

Ajeno a todo esto, un joven empleado llamado Johnson se las ingenia para tratar de pasarla lo mejor que puede con sus exiguos ingresos. Un buen día, se introduce en una película interactiva, la cual es directamente generada en su corteza cerebral, y a modo de sueño vive una impresionante aventura. En ella, él es un temido corsario, errante, vagabundo y amante de las emociones fuertes, conocido como Cobra. Lleva además un poderoso cañón psíquico en su brazo izquierdo y surca el espacio a bordo de su nave, la Tortuga (llamada así paradójicamente por ser una de las más veloces de la galaxia). Siempre irá acompañado de la fiel androide Lady Armanoid.

Más tarde, al asistir a un conocido casino y ganar espectacularmente todas sus apuestas, su vida correrá peligro, y esto hará que su verdadera identidad quede al descubierto. Pronto recordará que en realidad él es el legendario Cobra, y que hace algunos años su reputación fue tal que tanto la mafia como la policía espacial pusieron un precio por su cabeza, y por tanto fue acosado por todos los cazarrecompensas habidos y por haber. Cansado de esta asfixiante vida, se esconderá en la Tierra, cambiará su fisonomía y se convertirá en un simple empleado de oficina. Así, tras llevar una vida tranquila durante cinco años, será nuevamente perseguido por la mafia y en especial por su viejo enemigo, Cristal Boy.

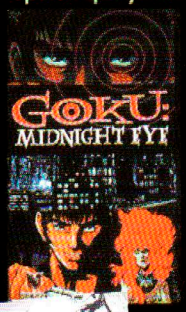
La primera parte de la serie se centra en el reentrenamiento de Cobra, pues los años transcurridos han oxidado un poco sus habilidades. Luego se verá envuelto en la búsqueda de un gran tesoro perdido, en principio visto como una leyenda, y cuya clave se encontrará tatuada en las espaldas de tres hermanas, también buscadas por el Gremio.

Luego de entregar trabajos shoujo por lapso de un año, Terasawa se mudó a Tokio y en compañía de un amigo se unió al equipo de producción de Osamu Tezuka. En este período, el joven mangaka logra asimilar los secretos básicos desarrollados por su profesor, y con ello enrumba su divagante estilo, especialmente en lo que a narrativa se refiere. Además de colaborar con Tezuka, se volvió un fiel seguidor de su manera de trabajar.

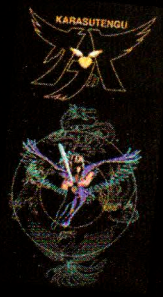
Un año después, su amigo renunció para dedicarse a la medicina. Terasawa, por su lado, vio el momento propicio para independizarse, y al poco tiempo se encontraba nuevamente inmerso en sus proyectos particulares, en donde la idea del humano con un cañón en el brazo volvió a renacer. Luego de un tiempo de arduo y solitario trabajo, un buen día presentó directamente a la revista Jump Comics un manga de su creación llamado *Space Adventura Cobra*.

A lo largo de su trayectoria, Terasawa ha sido entrevistado en innumerables ocasiones, y en tales entrevistas ha declarado que desde muy joven fue influenciado por Disney. No obstante, también ha reconocido que su arte como mangaka se lo debe a su mentor Osamu Tezuka, de quien aprendió más de un secreto.

Pero si hay un detalle que lleva el trabajo de Terasawa a ser reconocido en cualquier lugar, es en definitiva el excelente diseño corporal de las féminas que dan vida a sus historias, menester en el que el autor invirtió mucho tiempo y trabajo, pues en sus propias palabras la figura de la mujer es algo que debe resaltar. Para ello, Terasawa se inspiró en las mujeres francesas, pues en su particular visión, ellas son las que mejor figura tienen en el mundo, especialmente el derrière de las mismas. Así que, para llegar a la perfección en el diseño, no tuvo otra opción que juntar muchas fotografías de modelos francesas para sus consultas.



Sin embargo, *Space Adventure Cobra* no es el único trabajo del autor, aunque sí el más famoso. Un tiempo después de haber lanzado *Cobra*, presentó una historia llamada *Midnight Eye Goku*, una historia ambientada en la época actual y en parte inspirada en la leyenda del Rey Mono (relato harto conocido gracias a la adaptación que posteriormente realizó Akira Toriyama en su trascendente *Dragon Ball*). Curiosamente, el personaje principal de la historia de Terasawa también se llama Goku. Pero la mente creadora de Terasawa no sólo tuvo ideas de historias contemporáneas, sino también de eventos ambientados en épocas históricas, los mismos que volcó directamente sobre otra famosa creación suya conocida cono *Raven Tengu Kabuto*. Ésta no quedó a salvo de su inclinación por la ciencia-ficción, pues en ella se dan cita desde espadachines feudales hasta los más complejos artilugios mecánicos.



Finalmente, este peculiar autor y sus obras tienen una mención adicional, pues, solamente en sus primeros tres años como mangaka, Terasawa logró publicar más de tres docenas de títulos, la mayoría de ellos muy exitosos, que además sirvieron como fuente de inspiración para nuevas historias y la animación de otras tantas.

• • • •

Dominique

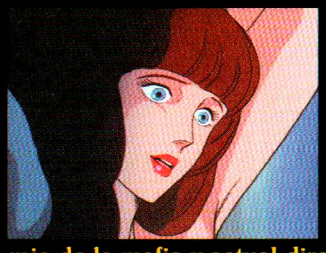
Jane

Fuerte de carácter, muy ambiciosa, perseverante y con una gran puntería, esta hermosa joven es una de las tres hijas del famoso capitán Nelson, viejo pirata de la Vía Láctea, quien al descubrir el tesoro del Antiguo Marte decidió tatuar en la espalda de sus tres hijas el mapa para llegar a él. Jane se dedica a la captura de peligrosos criminales, al desempeñarse como cazarrecompensas. Es así como un buen día conoce por casualidad a Cobra, a quien pide ayuda para localizar a sus otras dos hermanas, de quienes no ha tenido noticias en mucho tiempo. A partir de esto se vuelven inseparables y Jane le cuenta el secreto de los tatuajes que llevan ella y sus dos hermanas. Conocidos los hechos, se enrumban a Shido en busca de su hermana menor Catherine. Sin embargo, el destino le jugará una mala pasada, pues será secuestrada por Cristal Boy y puesta bajo sus órdenes. Tras liberarse de la influencia ejercida sobre ella por el mago Tarbash, Jane buscará venganza y se enfrentará a Cristal Boy.

Seiyuu. La voz de Jane es puesta por Toshiko Fujita, quien se encuentra en las filas de Aoni Production. Es conocida por su trabajo en *Dragon Quest*, *Ganbare Genki* y por haber doblado las películas de Disney. Eventualmente, también ha prestado su voz para interpretar a Jane Fonda y Kathleen Turner.

Catherine

La segunda hija del capitán Nelson, y al parecer la más noble de las hermanas. De grandes ojos azules y cabellos oscuros, Catherine vivía en el planeta Shido, famoso por tener la prisión flotante más segura de la Vía Láctea. En aquel planeta se desempeñaba como maestra en una escuela primaria hasta que fue víctima del señor Shultz, activo miembro del Gremio de la mafia y actual director de la prisión volante. Shultz, conocedor del secreto del capitán Nelson, decidió secuestrar a Catherine y recluirla en la prisión para apoderarse del tatuaje que ésta lleva en su espalda. Tras pasar algún tiempo en ese lugar, su suerte cambiará al ser rescatada por Cobra. Dado su carácter sumamente reservado, sólo confiará en el pirata luego de enterase de que fue su hermana Jane quien lo envió. Al parecer, no gusta mucho de las bebidas alcohólicas, cualidad que el pirata encontrará muy atractiva.



Seiyuu. Yuuko Sasaki es quien da vida a la dulce profesora Catherine, y trabaja para la compañía Doujinshi Production. Actualmente no se encuentra en actividad dentro del mundo del anime, pero en el pasado tuvo participación en *Crayon Shin-chan* y *Chibi Maruko-chan*. Ahora se halla abocada al mundo del doblaje de filmes y series de televisión. Por mencionar algún papel, citaremos que es Rebeca en *Full House* (*Tres por Tres*).

Dominique

Bella, estricta y muy disciplinada, Dominique es la única de las hermanas que decidió seguir el camino de la ley, pues ella pertenece a la patrulla de la Vía Láctea. Se puso en contacto con el pirata a través del secreto de su padre, pues con la muerte de sus dos hermanas, Cobra decidió buscarla. En ese momento se encontraba trabajando de encubierto y formaba parte del ejército Snow Gorila, grupo de atracadores al servicio del Gremio y bajo las órdenes de la capitana Sandra. A la llegada del pirata conocerá el destino de sus hermanas y se unirá a Cobra en la búsqueda del tesoro hallado por su padre. Pero no estarán solos, pues Sandra pronto se enterará de la situación y ordenará su muerte. A la larga, Dominique se convertirá en una de las personas más importantes para el pirata.

Seiyuu. Kara Takashima es quien da la voz a Dominique. Actualmente está fichada por la compañía Haikyuu, y al igual que Yuuko Sasaki se dedica a doblar películas y series de televisión. Ahora es conocida en Japón por dar vida a actrices como Sharon Stone y Jodie Foster. Sin embargo, el mundo del anime también es campo conocido para ella, pues además de haber trabajado en *Space Adventure Cobra*, también ha aparecido alguna vez entre los créditos de *Meitantei Conan*.

Cobra logrará ubicar a dos de ellas, Jane y Catherine, pero ambas serán eliminadas. Su encarnizado rival, Cristal Boy, no dejará que Cobra llegue al final del asunto, interponiéndose en más de una ocasión, pues él también desea obtener el preciado tesoro. Posteriormente, encontrará a la tercera hermana, llamada Dominique, con quien se lanzará en la búsqueda del mentado botín. Pero otra más se unirá al ruedo: Sandra, peligrosa integrante del Gremio. Grande será la sorpresa del pirata al descubrir que el famoso tesoro es en realidad un arma de carácter evolutivo contra el cual no existe rival conocido. Esta conjunción de elementos dará lugar a uno de los mejores segmentos de la serie, en donde poco a poco se esclarecen las primeras interrogantes respecto del pasado del pirata y su frontal lucha en contra del Gremio.

La segunda parte, y la más espectacular por la trepidante acción presentada, es una adaptación casi íntegra de la secuencia del manga conocida como Rug Ball, específicamente a partir de ocho de los nueve capítulos del manga. Aquí, el audaz pirata debe obtener datos precisos de una organización que se dedica al tráfico de estupefacientes. El centro de operaciones está en el planeta Ralou, el mismo que orbita fuera de los límites de acción de la patrulla de la Vía Láctea. Ralou tiene como atracción principal ser sede de los campeonatos del mortal Rug Ball.

Para realizar la misión, Cobra debe fungir de aspirante a un equipo e infiltrarse en el salvaje mundo del Rug Ball, deporte híbrido entre béisbol y fútbol americano, con el añadido de que es lícito matar a los oponentes. En poco tiempo, Cobra demuestra una gran aptitud para este violento deporte, y por si fuera poco se gana la admiración del administrador de la liga, quien ve en él un gran potencial por explotar.

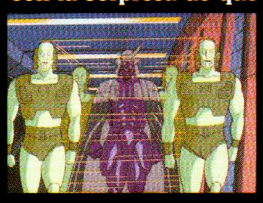
Llegará la oportunidad de conformar un equipo con los jugadores inscritos, en donde para su sorpresa el pirata encontrará a un viejo conocido que no dudará en prestarle ayuda. Entonces, el equipo formado tiene la ocasión de enfrentarse al infame combinado de los Red Saxons, campeones por excelencia de este deporte. En medio del encuentro, Cobra se ausenta del campo al sufrir una brutal golpiza y es trasladado a la enfermería. El pirata, aprovechando la distracción causada por el vibrante

encuentro, se escabullirá y tomará la información que necesita, para finalmente regresar al campo de juego. La victoria para su equipo llega al conectar un espectacular home run y lanzar la pelota fuera del estadio, no sin antes haber colocado dentro de ella la información necesaria para poner fuera de circulación al administrador de la liga y toda su red de narcotráfico.

La tercera parte de la serie se centrará en la lucha personal de Cobra contra el líder máximo de la mafia de la Vía Láctea, Salamandor, quien, al enterarse

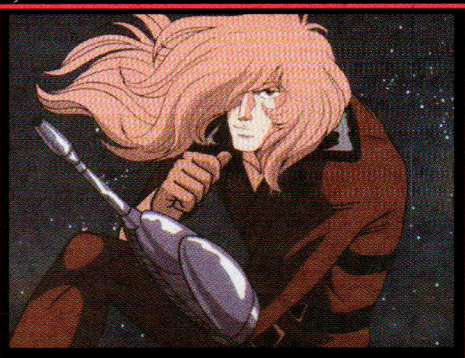
de que el pirata se encuentra con vida, ordena eliminarlo inmediatamente. Tras una primera escaramuza entre Cobra y los secuaces del villano, Salamandor dispone la muerte de Lady y Dominique. Al ver perdido todo lo que era importante para él, sólo busca la venganza. Cobra reunirá a sus tres antiguos compañeros de aventuras. Primero irá en busca de Dog, extraño ser que tiene la capacidad de transformarse en cualquier ser viviente. El rubio dará con él en un alejado bar, y el encuentro entre ambos será muy singular: Dog no reconocerá a su viejo amigo en el primer momento, pues la última vez que se vieron Cobra aún exhibía su antiguo rostro. Luego marcharán en busca de Pumpking, quien se encuentra cumpliendo condena en una prisión. Para poder rescatarlo, Cobra se hará pasar por un reo, y una vez dentro se dará con la sorpresa de que la cárcel está dominada por los secuaces del Gremio. Pese a ello y con la ayuda de Dog, el gigantesco Pumpking queda en libertad. Luego se dirigirán al planeta helado Neptura, en donde vive Bud, quien en ese momento mantiene una desigual lucha contra el Gremio. Aunque en un inicio se niega a brindar su ayuda a Cobra, la muerte de su amada a manos de los asesinos de la organización hará que cambie de parecer.

De esta manera, los cuatro enrumban en busca de Salamandor, pero se darán con la sorpresa de que éste no es un



enemigo fácil de derrotar, pues cuenta con un magnífico sistema de protección. No obstante, se darán maña para infiltrarse en su organización y lograrán eliminarlo. Pero Salamandor volverá a cobrar vendeta y dará cuenta de todos los compañeros del pirata. Finalmente, Cobra descubre que el verdadero espíritu de Salamandor no era otro que el infame Adolfo Hitler.

En este punto concluye el episodio número 31 de la serie animada, lo cual deja en el aire muchas preguntas en torno al pirata y el universo en que se desenvuelve. Pero muy al margen de las interrogantes planteadas, lo más resaltante de la obra de Terasawa es que con el tiempo llegaría a sentar las bases para el desarrollo de los trabajos más variados y los conceptos más novedosos, al servir de inspiración y parámetro para todos ellos. Así, podemos observar hasta el día de hoy la influencia que esta producción ejerce sobre otras, pues series exitosas con grandes presupuestos en su haber recurren de alguna manera a la forma primigenia de este anime. Caso notable de dicha influencia es la recordada *Cowboy Bebop*, que aunque dista bastante del clásico de Terasawa, lleva en su interior el espíritu del desgarbado pirata y más de un punto de contacto.



Equipo de la serie de TV

Original: Buichi Terasawa
Planeamiento: Tetsuo Katayama / Eichi Kubota
Productor: Toshimi Katou / Kousei Ono
Directores: Osamu Dezaki / Toshio Takeuchi
Guión: Haruya Dezaki / Norisuke Miki / Kenji Terada
Dirección de animación: Akio Sugino / Nobuhiro Outsuka
Diseño de personajes: Akio Sugino / Shinji Outsuka
Dirección artística: Toshiharu Mizutani / Tsutomu Ishigaki
Música: Kentaro Kaneda
Producción: Tokyo Movie Shinsha Co.

Elenco de la serie de TV

Johnson / Cobra: Nachi Nozawa
Ben / Lady: Yoshiko Sakakibara
Jane: Toshiko Fujita
Catherine: Yuuko Sasaki
Dominique: Kara Takashima
Dog: Seiso Katou
Bibi: Keiko Han
Cristal Boy: Kiyoshi Kobayashi
Jigova: Seiso Katou
Tarbash: Kenji Utsumi
Sandra: Reiko Tajima
Dan Brad: Shozo Iizuka
Oonaa: Kan Tokumaru
Salamandor: Hidekatsu Shibata

En la pantalla grande

En 1983, al año siguiente de haber salido al aire la serie de televisión, y tras el arrollador éxito alcanzado por ella, la Tokio Movie Shinsha Co. vio un tremendo potencial por explotarse. Inmediatamente convocó a Osamu Dezaki, a quien además de *Cobra* debemos obras como *Lady Oscar*, *Golgo 13*, *Remi*, *Black Jack* y otras más, y le encargó la realización del filme. Dezaki juntó rápidamente al equipo de animación y se pusieron a trabajar.

Sin embargo, no faltaron problemas durante la producción, así como dificultades en la realización, principalmente en lo que respecta a la trama argumental y al guión. Si bien Terasawa se encontraba trabajando en él, la TMS, propietaria de los derechos, fue la que finalmente decidió la dirección de la trama. De este modo, la película fue el resultado de una apretada, floja y libre adaptación del manga y la serie televisiva, situación que se ve reflejada en problemas en su ritmo narrativo.

Bibi

Originaria del planeta Möbius, esta hermosa joven fue secuestrada junto a su hermana por Jigova, miembro importante del Gremio de la mafia. Luego de ser convertida en esclava, Jigova se entera del regreso de Cobra y le propone la misión de infiltrarse en el refugio del pirata y tomar algunos datos del funcionamiento de la psicoarma, a cambio de devolverles la libertad a ella y a su hermana. Gracias a una mentira bien elaborada, Bibi consigue ser acogida por Cobra y Lady, y más tarde logra escabullirse para espiar al pirata mientras se entrena. Consigue la preciada información y la envía de inmediato a su jefe, pero en el proceso es descubierta por Lady. Finalmente, Cobra se entera de la verdad y la ayuda a recuperar su libertad.

Seiyuu. La voz de Bibi es prestada por Keiko Han, seiyuu nacida el 5 de abril de 1953 en Tokio, quien actualmente trabaja para la casa Aoni Production.

Han es conocida en el medio por haber prestado su voz para dar vida mayormente a personajes delicados y frágiles, como por ejemplo Saori Kido / Atena (*Saint Seiya*), Lala Sun (*Mobile Suit Gundam*), Luna (*Sailor Moon*) y Yukino Yayoi (*La Reina de los Mil Años*). Su último trabajo en el campo del anime lo hizo para *Pokémon*, en donde saliéndose de lo establecido prestó su voz para el profesor Ookido (Oak).

Dog Zavala

Antiguo compañero de aventuras de Cobra. Si bien su origen exacto es desconocido, se sabe que es descendiente directo de la legendaria tribu Espejismo, reducido grupo de seres famosos por tener la capacidad de transformarse físicamente en cualquier clase de ser vivo, desde humanos de toda fisonomía hasta animales pequeños. Incluso, puede hacerse pasar por un cadáver. Esta habilidad le fue muy útil cuando en compañía de Cobra decidió enfrentar a Salamandor.

Al parecer, Dog goza de la confianza absoluta del pirata, pues en más de una ocasión éste pondrá la vida en sus manos. De las pocas cosas sabidas de este solitario cambiaformas es que perteneció en algún momento de su vida a las filas del Gremio. Al igual que Cobra, Dog tiene una gran debilidad por las mujeres, especialmente si son bellas. El seiyuu encargado de prestar su voz para este personaje es Seiso Katou, quien también da vida al cruel Jigova.

Pumpking

Es otro de los viejos camaradas de Cobra. Se encuentra en prisión cumpliendo una condena de cadena perpetua, pues hace algún tiempo mató por error a dos parroquianos en un bar. Aunque a primera vista da la impresión de ser un poco torpe por su gran tamaño, ello está absolutamente alejado de la verdad. Es un especialista en lo que a mecánica se refiere, y cuando actúa junto a Cobra y sus amigos es siempre elegido para ser el piloto, pues su pericia al volante de cualquier tipo de vehículo es única.

Pumpking es rescatado de la prisión de Naibu por Cobra, quien junto a Dog llevan a cabo un arriesgado plan para su fuga. Sin embargo, grande será la sorpresa de Cobra y compañía al descubrir que esta prisión también se halla controlada por la gente del Gremio. Tras su liberación, Pumpking decide unirse a Cobra en su frontal lucha contra Salamandor.

Bud

Antiguo amigo de Cobra, ex pirata y asesino. Luego de muchos años dedicados al pillaje y la vida desenfrenada, Bud decidió que era hora de poner un alto y optó por retirase. Así, se estableció en el planeta Neptura, en donde reinició su vida. No obstante, tras vivir unos años en paz surgieron los problemas, pues un grupo de secuaces del Gremio invadió el planeta e inició sus sucias actividades. Bud, en compañía de sus nuevos amigos y de su amada, decidió enfrentarlos, pero la superioridad numérica y tecnológica del Gremio fue demasiado abrumadora. La llegada del pirata en un momento crucial de la batalla fue decisivo para salvar a su viejo amigo. Bud es poseedor de unos sentidos muy bien desarrollados, especialmente el olfato, que se dice es 10.000 veces más sensible que el de una persona común. Además de ello, su fisiología natural lo ha dotado con un par de poderosas alas que le permiten volar.

Si bien toma los mismos personajes y algunos lugares conocidos, la película no es un resumen de la serie televisiva, ni mucho menos del manga, y tampoco convence como obra independiente.

En este contexto, se produjeron los primeros atrasos en la producción, que terminaron en la desesperación de la gran TMS, que con el paso de las semanas veía que el negocio se le escapaba de las manos. Con todo, la producción fue culminada y lanzada de inmediato.

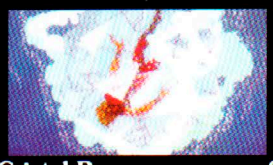
Otro punto en contra de la película fue que no contó con todo el elenco de voces de la serie de televisión. La banda sonora de Osamu Choji y Rinhiko Tokai que presenta también es impactante, pero de ninguna manera se compara con la realizada por Kentaro Kaneda para la serie de TV.

La historia llevada a la pantalla grande se inicia con la captura de un peligroso criminal conocido como Deacon Taleares (por el cual hay una recompensa de 30.000 bectaros) por parte de la bella cazarrecompensas Jane Flower. Ésta llamará profundamente la atención de un extraño, quien más tarde la seguirá y le revelará ser Cobra, el pirata más buscado de la galaxia. Jane no le creerá y lo pondrá en su lugar, pero ante la insistencia de éste, terminará por ceder y le dará una oportunidad.

Más tarde, al reunirse en el apartamento de Jane, serán atacados por la cabeza de Deacon, quien regresará en busca de venganza. Inmediatamente después de acabar con Deacon, son atacados por los matones del Gremio, quienes van tras los pasos de Jane. Al huir de ellos, Cobra tendrá que recurrir al uso de su psicoarma, y de un disparo directo a la nave del gremio pondrá fin al acoso. La noticia pronto llega a oídos de Cristal Boy, quien ordena la inmediata persecución y muerte de ambos. Por su lado, y cuando el peligro ha pasado, Jane pide ayuda a Cobra para encontrar a sus dos hermanas perdidas, y le cuenta que ellas son descendientes del legendario planeta Milos. Cobra no puede creerlo y juntos se dirigen en busca de Lady y la Tortuga, la nave de Cobra. Al llegar, Cobra pide a Lady hacer un profundo análisis. Los resultados son positivos y no queda duda de la procedencia de Jane.

Pronto se dirigirán al planeta Shido, en donde se halla su hermana Catherine. Tras un breve enfrentamiento con unos cadáveres dominados por la psi-

coquinesis de Cristal Boy, Cobra se introducirá en la prisión y buscará desesperadamente a Catherine. Pero al encontrarla se llevará una gran sorpresa,



pues será emboscado por Cristal Boy, y tras una cruenta lucha será capturado y congelado. Al mismo tiempo, Catherine se presentará ante su hermana Jane y la asesinará. Ésta, al momento de morir, enviará su amor a la tercera de la hermanas, llamada Dominique.

Cobra misteriosamente comienza a recuperarse. Cristal Boy no puede creerlo hasta que Catherine le explica que el amor de los habitantes de Milos es poder, y el amor de Jane por Cobra es muy grande. Gracias a esto, Cobra puede escapar de la prisión flotante. Acongojado por la muerte de Jane, se dirigirá en compañía de Lady al planeta helado Rouge, en donde se encuentra Dominique. Luego de hacer algunas averiguaciones, se entera de que la misma pertenece a las Tropas de la Nieve, un solitario ejército en esquí que se dedica al robo y a la lucha contra el gremio de piratas.

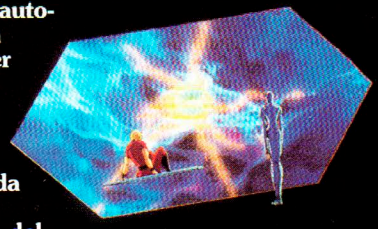
Tras un breve paseo por las heladas llanuras del planeta, el vehículo en el que viaja el pirata será atacado por las Tropas de la Nieve, por lo que sólo le quedará seguirlas hasta su refugio. Ya en el lugar, y tras un ruda bienvenida, se reunirá con Dominique y Sandra, la comandante de dicho ejército, y descubrirá que el mismo está compuesto en su totalidad por mujeres. Pronto, Dominique le explica que en 2.873, hace 100 años, toda la gente de Milos murió, pues la atmósfera del planeta se contaminó en exceso Tanto ella como sus hermanas nacieron genéticamente en Milos, pero luego fueron enviadas a diferentes partes de la galaxia. Así, las tres deben reunirse nuevamente después de 100 años para poder determinar el destino de Milos y decidir quién será la reina. Existen dos maneras de hacerlo. La primera es que dos de las tres hermanas mueran, de modo que la tercera y sobreviviente sea la reina. La otra manera es que las tres amen al mismo hombre, pues así las tres se fusionarían en una sola entidad y darían lugar a la reina perfecta. Sin embargo, Cristal Boy quiere dominar el legendario planeta a través de Catherine y por ello busca eliminar a las otras, con el único fin de estrellar Milos contra el sol de la séptima galaxia. De este modo, daría una muestra del poder del Gremio y gobernaría el universo completamente.

Pronto, el escondite de las guerreras de las nieves será descubierto por Cristal Boy, quien una vez más utiliza a Catherine. Éste envía un gran número de soldados en busca de los fugitivos. Tras una breve escaramuza, se reunirán con Sandra y decidirán huir a Sun City, ciudad algo lejana, pero segura. Sin embargo, el intento terminará en una emboscada del Gremio. Sandra se enfrenta valerosamente a Cristal Boy, pero éste la elimina sin dificultad. El resto de las integrantes del ejército se lanza contra su enemigo, y pronto encuentran igual muerte. En escena sólo quedarán Cobra y Dominique. Cobra enfrentará a su feroz enemigo mientras su joven amiga trata de huir. Sin embargo, será alcanzada por una costilla de Cristal Boy en forma de lanza. Cobra llega al lado de la moribunda Dominique y aparecen los primeros rayos del sol. En consecuencia, la capa de hielo sobre la que están se quiebra y finalmente quedan fuera del alcance de Cristal Boy.

Luego de esta nueva muerte, Cobra es informado de que debe matar a Catherine, pues de lo contrario el Gremio logrará su objetivo. Sin pensarlo dos veces, Cobra dirige a la Tortuga en curso directo a Milos. Al llegar, detectan que la nave de Cristal Boy también se encuentra cerca,

por lo que el pirata decide adelantarse en Junior, una pequeña pero veloz nave. Ya en Milos, descubre que las historias acerca del planeta son ciertas, pues sí es artificial. Topolo le cuenta que la atmósfera se contaminó tanto que se volvió yodada y fue ésa la causa de la extinción de la vida en el planeta. Descubre también que Topolo es sólo una imagen tridimensional generada por la computadora más grande del universo.

Al instante aparece Cristal Boy en compañía de Catherine, quien se dirige directamente a la sala de control del planeta. Cobra lucha contra Cristal Boy y por fin lo derrota, atravesándolo con la costilla que él mismo usara para ultimar a Dominique. Al morir, Catherine recobra su voluntad y se da cuenta de lo que ha hecho. Finalmente, se despide de Cobra y se dirige nuevamente a la sala de control. Topolo explica a Cobra que ahora sólo puede ser activado el sistema de autodestrucción para detener al planeta. Cobra no puede hacer más y sólo le queda observar la destrucción del astro y preguntarse cuándo terminará su largo viaje.

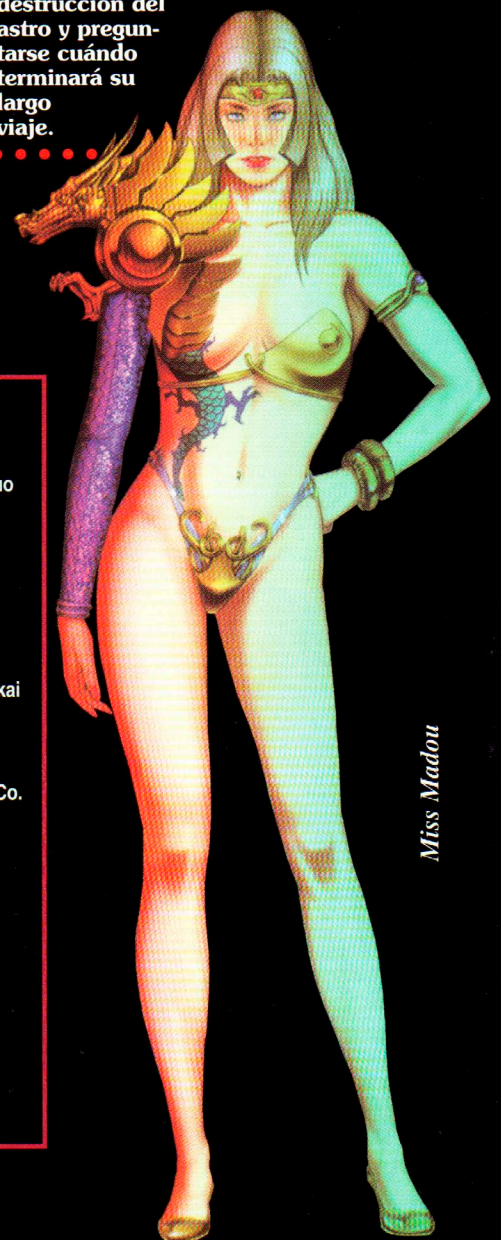


Equipo de la película

Original: Buichi Terasawa
Productor: Tatsuo Ikeuchi
Productor ejecutivo: Yukata Fujioka / Tetsuo Katayama
Dirección de animación: Akio Sugino
Dirección de arte: Shichiro Kobayashi
Guión: Buichi Terasawa / Hariaya Desaki
Efectos especiales: Moyoji Hachizume / Takashi Maekawa
Diseño de color: Yayoi Suzuki
Música original: Osamu Choji / Rinhiko Tokai
Director de fotografía: Hirokata Takahashi
Montaje: Mitsuo Tsurubuchi
Director de música: Osamu Choji
Cooperación técnica: Kokuto Continental Co.
Jefe de producción: Yoichi Ikeda
Director: Osamu Dezaki
Producción: Tokyo Movie Shinsha Co.

Elenco de la película

Cobra: Shigeru Matsusaki
Lady: Yoshiko Sakakibara
Jane: Hiroko Nakamura
Catherine: Shizuko Fujita
Dominique: Jun Kazefuki
Cristal Boy: Goro Atsushi
Sandra: Reiko Tajima
Topolo: Aki Kune



Miss Madou

¿Por qué las luciérnagas mueren tan pronto?

Iván Antezana Q.
Jorge Thomas R.

Los horrores de la guerra son un tema recurrente en el cine, y en particular en el cine japonés. El anime no podía escapar a esto y así tenemos que las catástrofes de la Segunda Guerra Mundial aparecen en una serie de producciones. Entre ellas destaca Hotaru no Haka (La Tumba de las Luciérnagas), una película del célebre Studio Ghibli, responsable de muchos largometrajes fundamentales para la animación japonesa. En las siguientes páginas, presentamos un recuento sobre la complicada producción de un filme que mezcla maravillosamente la poesía, el drama y el horror.

El 21 de setiembre de 1945, terminada la guerra, el joven Seita agoniza de hambre en una estación del tren. Mientras musita el nombre de su hermana, muere. Son muchos los que como él han muerto de hambre durante la guerra, y ya la gente que pasa y ve a Seita no siente compasión por él. El cuerpo es retirado y los que lo cargan sacan de uno de sus bolsillos una caja oxidada de dulces y la arrojan lejos. Al abrirse, salen de ella los recuerdos y los fantasmas de la tragedia de estos dos hermanos, quienes nos guían por la historia de su agonía y muerte.

Un mes y medio antes, Seita, su hermana Setsuko y la madre de ambos vivían con relativa comodidad en las penurias de la guerra. Como casi a diario, la ciudad es bombardeada por los B-29 estadounidense. Pero no son bombas convencionales las que usan, sino miles de pequeñas bombas incendiarias. Las casas de Japón, construidas en su mayoría de papel y madera, habían hecho que las bombas tradicionales fallaran, pues no estallaban al ser amortiguadas por las estructuras de las casas, que de esta forma evitaban que la bomba se golpeara lo suficientemente fuerte como para estallar. Por ello se optó por estas pequeñas bombas de fuego, mucho más letales en una ciudad de papel y madera. En el desorden por el bombardeo, Setsuko y Seita pierden de vista a su madre y se dirigen hacia uno de los refugios. Lo que los niños no saben es que su madre ha quedado atrapada en el incendio. Terminado el bombardeo, los niños buscan a su madre y se dan cuenta de que su casa debe estar quemada también. Así, llegan hasta un colegio en donde están dando los primeros auxilios a los heridos.

Una señora se acerca y le dice a Seita que vaya a ver a su mamá pronto, porque está herida, y se ofrece a cuidar de Setsuko. Seita es acompañado por un doctor hasta donde está su madre y lo que ve es terrible: ella está quemada casi en su totalidad, y apenas si puede respirar. Seita vuelve donde su hermana y le dice que su madre está bien, que ya sanará y que la tienen que llevar al hospital de Nishinomiya para que la atiendan.

Al día siguiente, parten a Nishinomiya para buscar a una tía lejana y alojarse en su casa. A los dos días, su madre muere y va a parar a las fosas comunes. Seita vuelve a casa de su tía y le dice por fin la noticia, al mismo tiempo que le entrega las provisiones que habían enterrado en su casa. Pero sigue sin decírselo a su hermana, y su tía le aconseja que le escriba a su padre, que está en la marina. De entre las provisiones, Seita toma una lata de caramelos para su hermana. Más tarde, mientras comen, Seita se da cuenta de que la ración no es justa, pues siendo su comida, su hermana y él reciben porciones más ralas, y al mismo tiempo su tía empieza a inquirir el por qué Seita no vuelve a la escuela o trabaja. Cada día se hace más difícil el conseguir comida, y por si fuera poco, su tía se pone cada vez más irascible y molestosa, haciéndoles la vida imposible, por lo que los niños terminan por hacer sus alimentos solos. Para ello, usan los 7.000 yenes que sacaron de los ahorros de su madre, con los que compran las cosas que van a necesitar. Sin embargo, la señora persiste en su comportamiento hasta que deciden marcharse, lo que hacen sin remordimientos.

Una vez fuera de la casa de su tía, eligen para su vida solitaria

Actores de voz

Tsutomu Tatsumi (Seita). Nació en marzo de 1972, y cuando se filmó la película tenia casi la misma edad que Seita. Veterano en la interpretación de niños, sus principales obras son *El Grupo de Béisbol de Setonai* (película), *El Tambor Número 1*, *Mamá me obliga a vivir al lado* y *La guerra que vive conmigo* (TV). Sigue en actividad en los escenarios.

"Ya había trabajado unas dos o tres veces en sincronización de voces, pero esta vez fue terrible, pues se trataba de una historia de un tiempo en el que yo no nací y que es diferente del actual. Pienso que si Seita hubiera sido hábil para hablar, podría haber vivido más cómodamente. Yo hubiese ido donde la tía y le hubiera dicho "perdóneme, deme comida", y me habría disculpado. Como la vida se ponía terrible, si yo hubiese podido disculparme, podría haber vivido más. Por otro lado, en mi caso no podría haber sido tan amable con Setsuko, pues tengo un hermano mayor y aunque no lo odio, tengo momentos en que me pongo frío.

Afortunadamente, la voz de Ayano Shiraishi me facilitó bastante el trabajo. Si hubiera sido la voz de otra niña, me habría resultado un poco difícil. Gracias a su voz, pienso que mi actuación cuando ella iba a morir salió sincera".

Ayano Shiraishi (Setsuko). Nació en mayo de 1982 y trabaja para la agencia Pure Actor. Participó en comerciales y llegó a *Hotaru* por un pedido específico del director: que fuera de edad similar a Setsuko, y que hablara el lenguaje regional de Kansai (zona de Osaka). Sólo la voz de Setsuko fue pregrabada y después adecuada a los cuadros. Ella recibió sólo la orientación de Takahata.

Yoshiko Shinohara (madre). Nació en setiembre de 1948 y participó en televisión en *El País del Fuego*, *El Origen de Naniwa*, *El Detective Jefe*, *El Trabajador Mortal*, *El Sr. Kane de las Montañas Alejadas*, *Mi Mamá la Novia*, *Si alzas la Vista siempre hay Cielo Azul*. También se dedica al teatro.

Akemi Yamaguchi (tía). Nació en noviembre de 1946 y participó en obras televisivas como *Río Yokohori*, *El Estándar Humano*, *El Detective Jefe*, *El Sr. Kane de las Montañas Alejadas*, *Mortal*, así como en las series *Las Flores son lo Mejor* y *Si alzas la Vista siempre hay Cielo Azul*.

La animación debe asombrarnos

Los intentos previos

El propio Nosaka manifiesta: "Esta novela nace de mi propia experiencia, que está bastante superpuesta, aunque yo no fui tan bueno con mi hermanita al grado representado en la novela. En ella visualicé bastante mal a los adultos, y eso no se borrará con sólo disculparme, pero no es la conciencia de culpa ni de ponerle un parche. Si me dieran una historia buena de los sacrificados de la guerra, no lo podría soportar.

Hasta ahora, es la tercera vez que se conversa para hacer una película de Hotaru no Haka. La primera vez me rehusé. La segunda vez, el director era Hisaro Urashima, la productora era KK Best Seller y el director de la compañía se llamaba Junzo Iwase. El escenario de esta obra iba a estar en los restos del fuego. Cuando le pregunté a Iwase cómo se iba a reproducir esa tierra chamuscada, enorme y espinosa, dijo que se haría una ciudad como la de Kobe en el desierto norteamericano de Arizona, y con uno solo de los bombarderos B-29 que todavía había se iba realmente a bombardear el set. Urashima dijo: 'esta vez, las bombas incendiarias van a desaparecer todo'. En suma, si no se quema no tendríamos fotos, ni tomas, ni imágenes ni nada. Extrañado, tragué saliva y seguí tomando sake.

En Harlingen, Texas (EE.UU.), hay una lugar llamado Flying Museum, donde se coleccionan máquinas militares de cada país que participó en la II Guerra Mundial, y todas esas naves aun ahora pueden volar. De las máquinas de Japón, sólo existe una réplica del caza Zero, y apenas sobrevive una máquina B-29. Con ella se pensaba revivir el arrojo de las bombas. Iwase planeó cosas increíbles, como hacerlo volar realmente, que lloviera con los efectos y que los actores ayunaran. Entonces, aproveché la entrevista de otra revista, fui hasta Texas y subí a un B-29, como en una historia de sueños. Pero en el proceso de hacer los guiones para esta cinta, Iwase y Urashima fallecieron. Luego vino volando la conversación sobre la animación, y acepté.

Entonces, para mí existía una pregunta fundamental: ¿cómo expresar lo quemado?, pues la expresión de la gente con inanición no se puede lograr con maquillaje. En la novela no se enfatizó, y a pesar de ser consciente de la muerte honorable de un millón, no lo acepté y quise mucho que me describieran esa época en su totalidad, con el continuo fluir a la deriva de los días que no conocen el futuro. Para mí, en suma, no era posible hacer la película.

Conversé muchas veces con Isao Takahata y caminé con el staff por los lugares que describe la novela, corroboré la imagen con eso que quizás se puede llamar rough sketch (primer borrador), y con un sentido de hacer aventura, decidí dejárselo a los encargados. Por supuesto que los ambientes son muy diferentes a los de hace más de 40 años, y tenía la gran preocupación sobre si los métodos del anime no podrían conseguir la expresión de los niños con hambre. Esta preocupación es el símbolo de mi falta de conocimiento, pues al mirar los bocetos, me asusté realmente: en cada punta de las ramas se acumulaban grupos de luciérnagas, y el perfil del follaje que sigue al sonido del agua estaba dibujado como si fuera un milagro. No me quedaba más que quedarme boquiabierto ante la complementación correcta de la capacidad de la imaginación del dibujante y el director ante mis explicaciones múltiples.

Mi sentimiento sobre esta película es difícil de explicar. Después de escribir la novela, ocurrió dentro de mí la confusión, y hablando sinceramente, no la volví a leer. Yo mismo tengo una desilusión por el final de la obra, por eso quiero verla también por mí.

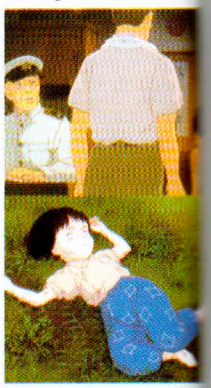
Hasta ahora, con el fin de hacer películas de mis novelas, no pedí nada, y todo se lo dejé al staff de producción. Esta vez también es igual, pero no pienso que el producto sea diferente. Al final, y fuera de engreimientos, deseo con todo mi corazón que Takahata logre poner la vida y la muerte de los dos niños en la pantalla. Hay todavía muchas cosas que desearía describir, pero con Hotaru no Haka mi lapicero se detuvo. Realmente es algo irresponsable, pero pienso que todas las maldiciones hacia mí se borrarán con la animación. Para ello, por fuera haré cualquier cosa que esté a mi alcance. Decidí, irresponsablemente, que esta película es para mí.

El lugar al que llevé y por el que guié al staff es el lugar en que estuve dos meses, donde las casas se superponen con el escenario de la novela, y que se aleja un poco del sendero real. Yo me justificaba a mí mismo diciéndome 'de todas maneras está muy cambiado, en comparación con la antigüedad', pero en realidad aún ahora el acercarme allá me da miedo, y para mí hasta se le puede llamar el lugar del crimen. Pero a pesar de ello, el staff, como si fuera un Sherlock Holmes, tomó exactamente el Hotaru no Haka que no habían visto y, sobre todo, el espacio donde yo pasé. Gracias a ellos me siento aliviado. Se basaron en mí, que escribí la novela desde el ámbito que ellos tomaron, y desviaron sus ojos, que ahora se encuentran más en el período que vino sacándose de cada lámina del borrador. Realmente, la animación debe asombrarnos".

El director Isao Takahata (izq.) muestra algunos avances de producción a Akiyuki Nosaka, autor de la novela original.

un refugio abandonado cerca de un lago, y allí se instalan. Tratan de sobrevivir alimentándose con lo que encuentran, y tratando de afrontar la vida con optimismo. Un día, Seita encuentra a Setsuko cavando una tu ba para las luciérnagas, y al ser interrogada Setsuko le pregunta a su hermano si su madre tiene una tumba, pues su tía le había dicho qu su madre estaba muerta. Seita llora y le dice a

hermana que su madre está en una hermosa tumba, y Setsuko sólo gunta por qué las luciér nagas mueren tan pron Pero vivir solos no es fá Setsuko está cada vez n desnutrida, el dinero se ha acabado y Seita decide robar para conseguir alimento. Durante bombardeos, Seita entra a la ciudad para saca cosas de las casas abandonadas para comer o vender, y por las noches roba comida de las plantaciones. Una de esas noches lo atrapan, le dan una buena paliza y lo llevan a la comisaría.



Setsuko está cada vez más débil por su continua diarrea, y la gente ya no compra lo que roba Seita, ni tampoco le venden comida. Entonces decide sacar todo el dinero que queda en el banco y allí se entera de que Japón ha perdido la guerra. Mientras grita en el banco de cólera y frustración, se da cuenta de que su pad nunca le escribió porque su barco fue hundido

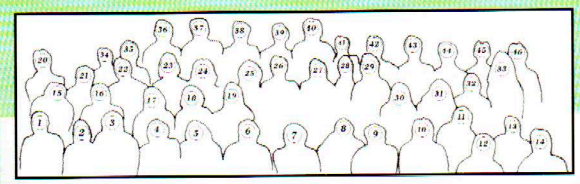
con el resto de la flota japonesa. Compra una gran cantidad de comid llega al lado de Setsuko pero ella delira, y casi n puede comer. Esa noche se desata una tormenta Setsuko muere al lado de su hermano. Seita co pra carbón de cremar y prepara una pira funera ria para su hermana, a la que lleva hasta una c lina donde la crema. A la mañana siguiente, po algo de las cenizas de su hermana en la lata de caramelos, y se va dejando el refugio.

Al final, desde un pequeño parque, los espíritus de Seita y Setsuko ven la enorme parte sobreviviente de la urbe, envuelto en su hálito de dolor infinito, y dejan que el tiempo siga transcurriendo.

ALGUNOS DETALLES

Al publicarse en Japón en 1967 en la revista mensual Bungei Shunju de literatura popular, sección "Ooru Yomimono" ("todo para leer"), las desgarradoras experiencias semiautobiográficas del autor Akiyuki Nosaka captaron la atención de todo el país. Un año después, la novela *Hotaru no Haka* ganó la 58va edición del prestigioso premio Naoki, otorgado a la literatura de multitudes. Pero sólo veinte años después, el 16 de abril de 1988, pudo por fin ser llevada a la pantalla grande. *Hotaru no Haka* fue estrenada en Japón en paralelo con *Tonari no Totoro* (*Mi Vecino Totoro*), una de las más importantes películas animadas infantiles, dirigida nada menos que por Hayao Miyazaki. En ese momento, se juzgaba que una película sobre una especie de duende peludo no llenaría las salas, a diferencia de un filme basado en una novela muy conocida y exitosa. Sin embargo, la realidad contradijo estos supuestos: mientras *Totoro* se convirtió en un sonado éxito de taquilla, *Hotaru* causó pérdidas económicas que sólo se pudieron cubrir años después.

Tardíamente estrenada en occidente, la película ganó dos premios en el Festival Internacional de Cine Infantil de Chicago, en 1994. El jurado le otorgó el primer premio en la categoría "Derechos del Niño", lauro conferido anualmente a la película o video que mejor represente la Declaración de los Derechos del Niño de las NN.UU. Por su parte, el jurado de animación adulta la escogió como ganadora en la categoría "Mejor Película Animada". Posteriormente fue estrenada en otros países, como Francia (19.06.1996), Suiza (08.06.2000) e Indonesia (en el Festival Internacional de Cine de Jakarta, el 05.11.2000). Como nota curiosa, en el Perú sí hubo una proyección de cine de esta película. Fue cuando una copia de 35 mm fue exhibida a fines de 1995 en el auditorio del Centro Cultural Peruano Japonés de Lima.



1. Kasu Hisamura - Ayudante de arte
2. Nobuko Misuta - Establecimiento de color (Totoro)
3. Takeshi Seyama - Montaje
4. Tatsushi Narita - Animación de cuadros
5. Shiro Shibata - Animación de cuadros
6. Eiichiro Hirata - Animación de cuadros
7. Isao Takahata - Director
8. Takao Yoshino - Cuadros originales
9. Noboru Takano - Cuadros originales
10. Nizo Yamamoto - Dirección de arte
11. Touru Hara - Productor
12. Oziuro Yamauchi - Cuadros originales
13. Hideo Kawauchi - Cuadros originales
14. Yoshio Oseki - Fondos
15. Naoyuki Oshigiri - Producción
16. Hiroshi Ashidate - Ayudante de montaje
17. Teruyo Tateyama - Acabado (Totoro)
18. Michiyo Hoda - Establecimiento de color
19. Tomoko Outake - Acabado
20. Shinichiro Ueda - Producción
21. Hideichi Hirata - Fondos
22. Norihiko Sudo - Asistente de dirección
23. Yumi Furutani - Acabados
24. Yukiko Matsushita - Acabados
25. Noriko Oyama - Acabados
26. Akiko Takano - Movimiento de cuadros
27. Yuumi Harayoshi - Movimiento de cuadros
28. Hiromi Kosuta - Movimiento de cuadros
29. Yunko Otan - Movimiento de cuadros
30. Yoshimi Kamihara - Movimiento de cuadros
31. Noriko Moritomo - Movimiento de cuadros
32. Natsuyo Suda - Cuadros originales
33. Sachiko Hirano - Movimientos de cuadros
34. Yoshifumi Kondo - Dirección de animación
35. Ryosei Kanebako - Fondos
36. Naoshi Osawa - Revisión de movimiento de cuadros
37. Kuniko Ishii - Cuadros originales
38. Yoshiyuki Momose - Cuadros originales
39. Tsutomo Kurida - Movimiento de cuadros
40. Hiroshi Inada - Movimiento de cuadros
41. Yoshie Kawahashi - Movimiento de cuadros
42. Jinshi Kagiyama - Movimiento de cuadros
43. Shigeto Tsuji - Movimiento de cuadros
44. Masashi Kaneko - Movimiento de cuadros
45. Kazuyoshi Tanaka - Producción
46. Atsushi Kamimura - Producción

EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

La mayoría del equipo de producción había trabajado con el director Takahata en *Anne de Green Gables*. Entre ellos destacaba Yoshifumi Kondo, quien en ese momento trabajaba una animación que incluía gráficos por computadora para la *Historia del Venado* de N. Hiki. La música fue obra de Yoshio Mamiya, quien antes había musicalizado las películas *Horus* y *Goshu*. En la dirección artística tenemos a Nizo Yamamoto, quien había mostrado su capacidad en *Conan, el Chico del Futuro* y *Laputa, el Castillo del Cielo*. Luego se completó la preparación del guión de Takahata y sobre esa base se avanzó el establecimiento de personajes, el establecimiento de arte, etc. "Dado que el título es Hotaru no Haka, el punto clave es la escena de las luciérnagas", explica Norihiko Sudo, asistente de dirección. Para la elaboración de esta escena, repitió muchos patrones de prueba. Con documentales y animación investigó escenas en las que aparecieran luciérnagas, y también fue con el resto del staff para ver el Jardín de las Luciérnagas en Fukusei (Tokio). En realidad, lo que se usa en esta toma son dos superposiciones o sobreexposiciones. En primer lugar, para la parte de las luciérnagas, se pintaron de blanco las celdas y se hicieron las tomas. Luego se usó la película de color, se dejó correr la pintura y nuevamente se hicieron las tomas. Pero para que se vean más vivas, se hizo trabajo adicional en el movimiento y la luz.

En *La Tumba de las Luciérnagas*, los espectadores más cuidadosos notarán que los contornos de los dibujos se hicieron en marrón, y no en el habitual e impactante negro presente en la mayoría de animaciones. "La razón por la cual se hizo en marrón fue para darle una impresión más suave en la pantalla y lograr efectos blandos en los cuadros", dice la coordinadora de color Michiyo Hoda. "Era una técnica poco usada en el anime hasta ese punto y se hizo como un desafío".

Según Hoda, esto se logró con una máquina trazadora (trace machine) durante el movimiento de las celdas, sin emplear el usual papel carbón, sino más bien poniendo color marrón entre las celdas y los cuadros originales. El marrón es de uso problemático como color de contornos en animación, precisamente porque no logra el suficiente contraste del negro. Sin embargo, en casos en que el negro tuvo que ser usado a ultranza, se redujo a cantidades mínimas. Es precisamente la atención sobre detalles tan pequeños como esos lo que hace a *Hotaru no Haka* un trabajo sobresaliente de animación en cualquier género.

El autor, Akiyuki Nosaka, también se entusiasmó bastante por la idea de hacer esta película y voluntariamente desempeñó el papel de asesor de escenarios, explicó detalladamente a Takahata los detalles de esa época y trató también de colaborar en toda la producción. El director respetó el original en lo posible y aclaró su deseo de expresar toda la violencia de ese tiempo.

EL DIRECTOR

Isao Takahata nació en la ciudad de Isei, prefectura de Mie, en 1935. Después de graduarse en la Universidad de Tokio, ingresó a la compañía Toei Doga en 1959, donde conoció a Hayao Miyazaki (quien llegó a presidir el sindicato de animadores, con Takahata de vicepresidente). A continuación, toda su filmografía (incluye créditos de participación).

1963-65 Wolf Boy Ken (Ken, el niño lobo) - TV
Director (86 ep.)

1963 Wanpaku Ouji no Orochi Taiji (La cacería de serpientes del príncipe ruidoso) - película
Asistente de dirección

1968-69 Ge Ge Ge no Kitaro - TV
Director (ep. 1-15)

1968 Taiyo no Ouji: Horus no Daiboken (El príncipe del sol: la gran aventura de Horus) - película
Director

1971-72 Ge Ge Ge no Kitaro - TV
Director (ep. 1-13)

1971-72 Lupin III - TV
Director (ep. 2-6)

1972 Panda Kopanda (El panda y el pandita) - película
Director

1974 Alps no Shoujo Heidi - TV
Director (52 ep.)

1975 Flanders no Inu (El perro de Flandes) - TV
Continuidad (ep. 1-11)

1976 Haha wo Tazunete Sanzen Ri (3.000 Leguas en Busca de Mamá / Marco) - TV
Director, continuidad (51 ep.)

1978 Mirai no Shounen Conan (Conan, el chico del futuro) - TV
Director, continuidad (ep. 1-7)

1979 Akage no Anne (Anne de Green Gables) - TV
Director, guión (50 ep.)

1981 Jarinko Chie (Chie la mocosa) - película
Director

1981-83 Jarinko Chie - TV
Director (ep. 1-16)

1981 Serohiki no Goshu (Gauche el violonchelista) - película
Director

1984 Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä del valle del viento) - película
Productor

1986 Tenku no Shiro Laputa (Laputa, el castillo del cielo) - película
Productor

1987 Yanagawa Horiwari Monogatari (Historia de los canales de Yanagawa) - documental
Director

1988 Hotaru no Haka (La tumba de las luciérnagas) - película
Director, guión

1989 Majo no Takyuubin (El servicio de reparto de la brujita) - película
Director musical

1991 Omoide Poro Poro (Recuerdos de lágrimas) - película
Director

1994 Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (Pom Poko, la guerra de los mapaches) - película
Director

1999 Hohokekyo Tonari no Yamada-kun (Mis vecinos los Yamada) - película
Director

Impresiones del director y el autor

Un año antes del estreno

Un año antes del estreno de esta película, la revista japonesa Animage reunió al director Takahata y al autor Nosaka para conversar sobre lo que sería la producción de la versión animada de Hotaru no Haka. Lo que sigue es un extracto publicado en la mencionada revista en junio de 1987 (la versión completa puede consultarse en nuestra página web www.sugoi.com.pe).

Animage: Primero que nada, ¿puede el director Takahata decirnos qué lo impulsó a escoger el momento actual para convertir este libro en película?

Takahata: Cuando leí la novela por primera vez, sentí que el protagonista Seita era un singular chico de noveno grado que vivió la guerra. Fue eso lo que encontré interesante. Pensaba que los chicos de esa época tenían una férrea voluntad de vivir, que debían desarrollar el estoicismo para sobrevivir. No creí que eso cambiaría desde la época de la guerra hasta la recuperación de la posguerra y el subsiguiente período de gran crecimiento económico. Los niños pudieron haber cambiado sus acciones, pero su actitud básica se mantuvo intacta.

Nosaka: Sí.

Takahata: Pero Seita es diferente. Cuando es insultado por su tía, no se porta estoicamente, sino que se repliega y se va a hacer otras cosas. El no lo soporta. Creo que los sentimientos de Seita, ese tipo de sentimientos, son mejor comprendidos por los chicos de hoy. Es mi generación la que piensa que él debía adoptar el estoicismo. Los chicos de hoy tienen esta frase: "me revienta"; es decir, basan sus decisiones en si algo les gusta o no. Esa forma de ser y las acciones de Seita tienen algo en común. Y no sólo son los chicos, creo que toda esta época se está volviendo así. Por eso creí que sería muy interesante convertir la historia en película ahora.

Nosaka: Para ser un chico que vivió la guerra, Seita fue bastante engreído. En ese sentido, creo que los chicos de hoy serían igual que él si estuvieran en la misma situación. Ambos, el hermano y la hermana, sólo podrían sobrevivir en ese duro ambiente encerrándose en su propio mundo. Al perder ese único guardián que fue su madre, el hermano mayor decide ser el guardián de su pequeña hermana, aun cuando ello signifique convertirse en enemigo de todo el mundo. Llega un punto en que a él no le importaría volverse comida para su hermana. Por una parte es muy trágico, pero al mismo tiempo es una situación bienaventurada. Para Seita significa la posibilidad de construir un cielo sólo para los dos.

Takahata: Lo entiendo muy bien.

Nosaka: Después de todo, es la historia de un suicidio doble.

Takahata: Es verdad. Lo sentí con mucha fuerza al leer el libro por primera vez. Sentí algo en común con las representaciones de doble suicidio de Chikamatsu. Creo que su estructura también iba por ese lado. Empieza con la premisa de que el protagonista debe morir, y la historia sigue el periplo de su muerte. Excepto que tienes razón al mencionar "el cielo". También me gustaría ponerlo así en la película.

Nosaka: De hecho, cuando se trata de la realidad, este chico ya no es tan romántico. Después de todo, también tiene hambre. Pero hablando objetivamente, Setsuko tiene sólo cuatro años, edad en que una niña se ve más tierna. Y luego tenemos un chico de catorce a quince años, edad en que empieza a tomar conciencia de su masculinidad, y por lo tanto de su ego. Esta pareja encara una vida que incluye únicamente a los dos. Existe aquí una evidente relación consanguínea. La única persona con la que puede intercambiar palabras es su hermana, pero debido al fuerte lazo de sangre que los une, él está excluido de amarla como mujer. Su propia tensión se va acrecentando mucho, y por lo tanto se produce una sublimación. La hermana también se ve afectada por el cambio de ambiente y el cambio en su propio hermano, y tiene que madurar deprisa. Llegado el momento, ella asume unas veces el rol de su madre y otras el rol de su amada. Si bien es tremendamente dependiente de él, también se convierte en su apoyo espiritual. Así, cuando la hermana empieza a perecer físicamente, el hermano no tiene otra opción que verla cada vez más hermosa. Es como el dulce engaño de la niñez. Al final, los días que los llevan a la muerte resultan ser como el final de una historia de amor.

Takahata: Es natural que muchas historias animadas sean de aventura, y eso no es malo en sí. Pero al mismo tiempo, percibí una contradicción en eso... Sin importar si sea animada o no, una historia de guerra tiende a ser conmovedora y lacrimógena, pero los jóvenes que leen o ven dicha historia tienden a mostrar un cierto complejo de inferioridad al respecto. Ellos piensan que la gente de esa época era mucho más noble e incapaz de hacer tales cosas por voluntad propia. No creo que sea verdad. Hacemos estas historias para dar valor a la gente, pero luego la audiencia siente que la misma no tiene nada que ver con ella. Así que quise tener una base común para que la audiencia lograra establecer una relación. Sentí esa necesidad antes de ponerme en contacto con el libro.

Nosaka: Vi un storyboard en tu estudio, y me di cuenta de que esto sólo podía hacerse con animación.

Takahata: Pero el protagonista no es un elemento de fácil animación. Igual como sucede con los alumnos de secundaria de hoy, un chico de catorce años se ve nada sentimental, muy malhumorado o emocionalmente desbalanceado. Eso se refleja en sus cuerpos y en sus expresiones faciales. Pero la animación es básicamente un dibujo de líneas, y las expresiones siempre son exageradas. De ahí que sea difícil animar tales expresiones. Una risa animada es la cosa más feliz del mundo y una cara sollozante es lo más desgarrador. Es un género donde los giros bruscos de ánimo son la norma, así que es una gran aventura intentar plasmar un chico en la pubertad, y también un gran problema. Tratamos de lograr la imagen de Seita más fiel que podemos. Y su pequeña hermana Setsuko resulta todavía más difícil de animar. Anteriormente, trabajé en un programa de televisión llamado "Heidi", y la protagonista entra en escena a la edad de cinco años. Pensé que sólo era cuestión de plasmar a la niña idealizada de cinco años del libro, pero nunca había trabajado con nadie más joven que eso. Para colmo, nunca antes había plasmado algo "japonés" (risas). Eso se debe a que en animación japonesa no te es permitido representar a Japón con demasiado realismo. Podemos, no obstante, investigar mucho sobre países extranjeros. Si se trata de Heidi, podemos ir a Suiza y hacer una investigación de campo. Pero eso no se ha hecho para una historia japonesa.

Nosaka: También debió ser difícil plasmar una época en la que morir era una norma. Debió sobrepasar toda imaginación, por ejemplo, que una mañana despiertes al lado de un cadáver o que, luego de un bombardeo que pasaba como tormenta, aparecieran cuerpos inertes por todos lados. El paisaje urbano cambió de la noche a la mañana.

Takahata: Creo que será muy difícil plasmar eso. Pero al margen de las dificultades, el equipo de animación está resuelto a sacar el mejor provecho de la expresión tangible inherente a la animación. Aceptamos el desafío no sólo de explotar las expresiones faciales de un personaje, sino también de ver qué se puede hacer con el cuerpo entero del mismo. O cómo plasmar a Setsuko en forma coherente a su personalidad.

Animage: Oímos que este libro tiene una fuerte carga autobiográfica...

Nosaka: Escribí este libro en 1967, en medio de los años del despegue económico japonés. Desde mi óptica, pareció una época fuera de lo normal. Pensé que el verdadero espíritu de la humanidad era distinto, y quise plasmar la humanidad idealizada de un hermano y una hermana, o por último, de un hombre y una mujer. Se basó en mi experiencia, pero dentro de esta línea quise colocar al protagonista en una situación idealizada. Yo mismo fui muy inocente hasta la edad de catorce, y por tanto en peor situación que otros chicos, y tuve que crecer rápido luego de ser puesto en este trance. Fue un bocado duro de tragar. Tuve que adaptarme a la vida día tras día, así que fue como crecer físicamente, como ver un video en avance rápido. Por lo general, tú creces lentamente, luego de fallar, traicionar y enfrentar la apatía de los adultos. Pero yo tuve que atravesar diez años de eso en un solo mes, así que todo el ingenio o maña que estuvo latente en mí salió la superficie, y en forma desafiante. Mi único apoyo en ese entonces fue mi hermana de dos años. Si yo robaba, podía sentir que estaba justificado porque era para mi hermana. Al ir creciendo rápidamente, mis sentimientos sobre no querer crecer, o la culpa de hacer cosas malas en dicho proceso, se vieron compensados por la existencia de mi hermana. Su muerte concuerda perfectamente con la novela. Fue una semana después del final de la guerra. En la campiña de la prefectura de Fukui, donde yo estaba, era el día en que eliminaron las restricciones al alumbrado público. Debió ser el día 22. Era de noche y yo estaba recogiendo los huesos de mi hermana. Regresaba a casa aturdido cuando vi la ciudad totalmente encendida. No hubo nada que en ese momento se igualara a mi sorpresa. Mi hermana murió en mi lado del mundo, y la luz se hizo en el otro. El regreso de la luz también implica el regreso de la paz, pero en esa época sentí desde lo más profundo que había sobrevivido, lo cual también me dio mucho miedo. Hablando con franqueza, sentí algo de alivio en su muerte y en el hecho de que mi carga se había ido. Nadie más me despertaría en la noche como lo hacía ella con su llanto, ni tendría que deambular con un niño en mi espalda. Me duele mucho decir estas cosas sobre mi hermana, pero son cosas que también sentí. Por eso no he releído mi novela, pues odio eso. Es demasiado hipócrita. Estoy plenamente convencido de que Seita a su vez vio a su hermana como una carga.

Takahata: Sobre eso, cuando llevas el libro a película, Setsuko se vuelve alguien tangible. A los cuatro años, una niña suele mostrarse más enérgica y egocéntrica, y trata de abrirse paso ella misma. En ese sentido, podríamos tener una escena en que Seita ya no aguante más. Pero eso es difícil de incorporar en una historia.

Nosaka: Espero que logres usar tu talento como director para compensarlo (risas). Hay muchas cosas que simplemente no pude escribir en la historia. Durante la composición, el hermano mayor se transforma cada vez más en un mejor ser humano. Traté de compensar todo lo que no pude ser yo mismo. Nunca fui tan amable como lo fue el protagonista. En mi cabeza, siempre quise llevar a cabo esos actos generosos, pero no pude hacerlos. Siempre pensé que yo me privaría de comer y en su lugar le daría la comida a mi pequeña hermana, pero cuando la tenía en mis manos yo me la comía, pues después de todo, estaba muy hambriento. Y no hay nada más delicioso que comer en una situación como ésa. Y el dolor que sigue a ello es igual de grande. Pensé que no había hombre más desgraciado en el mundo que yo, y nunca puse nada de eso en la novela.

Animage: Luego de llevar tu libro a película, ¿tienes algo que pedirle al director?

Nosaka: Bueno, en verdad confío en sus habilidades, así que... (risas). Como dije, simplemente, el hermano mayor tiene sus conflictos internos, y no sólo se trata de amor fraternal. Eso es lo que quiero que plasmen. Eso encaja y llena el vacío de lo que se llama "lo que no pudo escribirse en la novela original".

Takahata: Bueno... (risas)

Nosaka: No importa cómo se plasme. Yo no tengo exigencias por ese lado. No creo que ni siquiera se necesite vivir lo que acabo de decir, en tanto la audiencia lo sepa comprender. Y ellos son libres de tomarlo como deseen. Pero de la misma forma, detesto las llamadas películas antibélicas, y también las películas donde el protagonista es puesto en situaciones crueles solamente para proveer una catarsis y ganarse la simpatía de la audiencia.

Takahata: Existen muchas dificultades en llevar una historia al celuloide, y una de ellas es si la narración original del libro puede usarse efectivamente en la pantalla. Esto resulta obvio desde el punto de vista de Seita, pues incluso los partes objetivas se filtran a través de sus sentimientos. En esta línea, si hubiera un modo de usar la narrativa original...

Nosaka: ¿Eso porque la historia se asienta en una época difícil de representar?

Takahata: Sí, por eso es difícil. Pero para aclarar las cosas, mejor lo explicaré. El hecho de que la muerte siempre esté a la vuelta de la esquina, tal como mencionaste, es un aspecto. Fuera de él, todos los detalles mínimos de la vida diaria son iguales. Ni siquiera el equipo encargado de la animación conoce aquellos tiempos. Yo soy el único que se introdujo en ellos, en calidad de niño de cuarto año. Nadie más en el equipo de producción lo hizo. Cuando empiezan a dibujar una estación de policía, la iluminan completamente. Seguramente oyeron historias sobre que hubo restricciones al alumbrado público y ventanas tapadas para que no volaran los vidrios, pero cuando se sientan y dibujan, se olvidan de todo. Es difícil decirles hasta qué punto el racionamiento y el "programa vecinal" tiene que aparecer en el trabajo. No soy partidario de hacer una película que explique una época, pues sólo bastan los requisitos mínimos, pero creo que tales aspectos también deberían poder incorporarse de alguna forma. Cuando decidí que quería llevar este libro a película, había muchas formas de hacerlo. Y lo primero que pensé fue en usar métodos que no hayan sido usados antes en animación tradicional. Pero como el programa ya estaba listo, la fecha de salida fijada y el quipo formado, resultó que no habría espacio para experimentos de ensayo y error. Así que en lugar de eso haremos lo que siempre hemos hecho bien y al mismo tiempo asumiremos un nuevo reto. Supongo que suena un poco vago (risas).

Nosaka: De lo que hemos dicho en nuestra conversación, creo que puedo dejarte la posta con la mayor confianza. Ahora todo queda a tu discreción como director.

ALGO DE POLÉMICA

Sin lugar a dudas, una película como *Hotaru no Haka* es capaz de desatar toda una serie de emociones en el espectador. Sin embargo, para el aficionado promedio al anime, la película puede contrastar mucho con el común de producciones de este tipo. De hecho, esa sostenida y casi permanente carga dramática no es algo usual en los largometrajes del anime, que como producto está principalmente dirigido a niños o a jóvenes. Por tal razón, se suele pensar en argumentos superficiales, sencillos y hasta eclécticos en su balance de elementos como el drama, la comedia, el romance, el misterio y la sorpresa.

Lo primero que debemos tener en cuenta es que *Hotaru no Haka* es un riguroso producto cinematográfico, y que el cine exige algunas condiciones temáticas y narrativas de mayor nivel que en las producciones para la televisión (medio por excelencia del anime).

En segundo lugar, esta película es la adaptación de una novela. Ello es muy común en el cine convencional, pero no en el mundo del anime, donde las adaptaciones se suelen realizar a partir de una historieta, más exactamente un manga, que por su desarrollo gráfico ya presenta de antemano una resolución visual bastante cinemática. Cabe resaltar la virtud que tiene la película de sintetizar el meollo dramático de la novela original, con lo cual sale airosa de la habitual trampa de las adaptaciones: llevar un universo expansivo como el de una novela a un medio concretizante como el cine. La fidelidad al texto es además bastante alta, y el único elemento agregado en la versión fílmica es el uso de los espíritus de los dos hermanos como introducción al continuo flashback que es esta película.

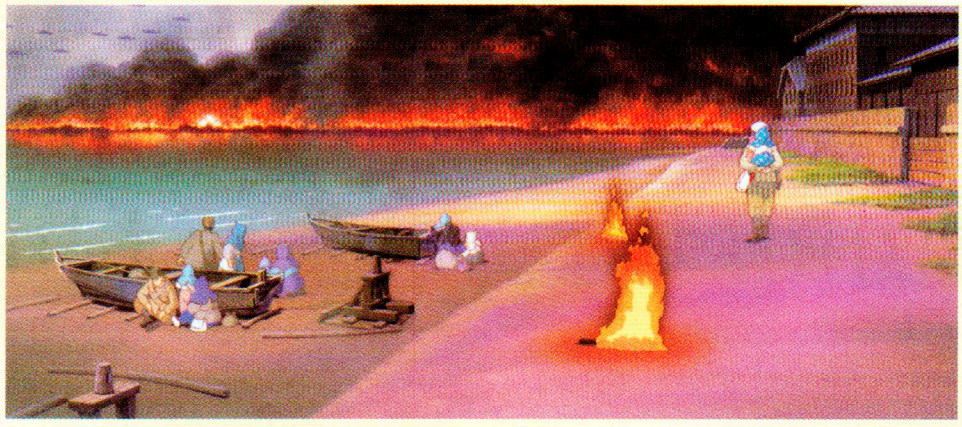
En tercer lugar, *Hotaru no Haka* no pretende sorprendernos con hechos inesperados. De hecho, su narración no funciona como un misterio que se va a desentrañar, pues desde un inicio sabemos que los protagonistas morirán (es más, en las primeras escenas vemos sus espíritus). Esta película funciona más bien como un estudio de personajes, en particular el de Seita, a cuya degradación asistimos con una escena culminante como la de su alegría ante los nuevos bombardeos que le permitirán seguir robando para sobrevivir. Se dice que la verdadera condición humana se aprecia en situaciones límite, y eso nos lleva a lo más importante: en *Hotaru no Haka* no encontramos "mensaje" o "moraleja". Sólo la dramática lucha de dos hermanos en un mundo convulsionado, escenario a partir del cual el espectador queda libre para efectuar múltiples lecturas. Precisamente, como ocurre en toda gran película.

Entre la poesía y la violencia

Ricardo Bedoya W.

Empiezo confesando que no soy un especialista en la animación japonesa, ni siquiera en el cine de animación en general, que es un mundo muy vasto y complejo. Tampoco he visto alguna otra película de Isao Takahata, el director de *La Tumba de las Luciérnagas*. Mi acercamiento a esa cinta ha sido, pues, la de un espectador desprejuiciado, más o menos ignorante del asunto y el género del filme, pero abierto e interesado en lo que iba a ver.

Mi impresión sobre esta película de itinerario, suerte de fábula moral sobre el horror y la belleza como experiencias básicas para el aprendizaje de la vida, fue contradictoria. Por un lado, la película evoca en mí las travesías físicas y morales de las cintas del neorrealismo italiano de la inmediata postguerra. Esa asociación tal vez haya sido provocada por la presencia de dos niños protagonistas que recorren un paisaje devastado por la guerra y eso les enseña en un principio a sobrevivir, pero también a morir. Los recuerdos del cine de Roberto Rossellini, como *Alemania, Año Cero* (1947) o *Europa '51* (1951) son inevitables. Y es que en esas películas, como en *La Tumba de las Luciérnagas*, los espectadores nos vinculamos, solidarios, con esa mirada entre aterrada y perpleja que mantienen los niños sobre una agresividad que no entienden, sobre un mundo que se desordena ante sus ojos y se vuelve caótico e inexplicable. Ellos hacen un trabajo de duelo (en este caso, de la figura materna) interminable. No pueden deshacerse de la figura perdida porque ella se reactualiza a cada paso en la destrucción de su entorno. En *La Tumba de las Luciérnagas* vemos ruinas, bombardeos, matanzas, un mundo en crisis. Y, sin embargo, la película pone un filtro emocional entre la barbarie y lo que vemos.



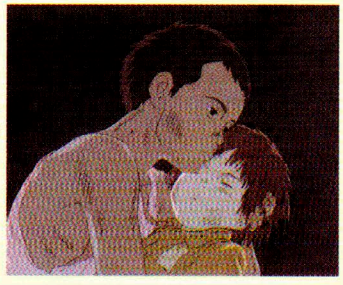
Es que la fuerza y el carácter perturbador de este filme viene dado por la posición en la que se ubica. Mantiene una equidistancia entre la representación realista y la deriva onírica. Se trata de una cinta de animación y sus grafías nos alejan de modo casi esencial tanto del fresco realista como de la visión subjetiva y fantástica desbocada. Viendo la película, recordamos un episodio narrado por Akira Kurosawa en su autobiografía. Luego de un terremoto que asoló Tokio en los años veinte, su hermano mayor le llevó a recorrer la ciudad en ruinas. Los cadáveres descompuestos se apilaban y el niño Kurosawa cerraba los ojos ante el horror acumulado. Su hermano, en cambio, le decía que abriera los ojos, que mirara ese paisaje, que no lo olvidara. Que la experiencia de formación pasaba también por eso. Es la paradoja de enfrentar el horror con la conciencia y la lucidez. Y eso sentimos frente a *La Tumba de las Luciérnagas*: el horror está allí para contemplarlo con la mirada bien atenta.

Pensemos tan sólo lo que sería una película con actores de carne y hueso en un drama así: la dimensión melodramática de la situación sofocaría nuestra capacidad crítica. No ocurre lo mismo tratándose de una película de animación. Y es que en esta vertiente del cine, podemos aceptar los hechos más terribles y conmovedores porque tenemos la salvaguarda de la convención del trazo gráfico, el esencial irrealismo provocado por el uso de las técnicas de animación, el pacto que mantenemos con esa irrealidad con el fin de dar fe de su verosimilitud. En la animación, las representaciones más alucinadas y grotescas (las escenas de destrucción masiva, la monstruosidad, la distorsión en la representación de los espacios físicos) adquieren una dimensión plástica que resulta atractiva, seductora, convincente y, por qué no, bella. La animación se impone por sus formas y colores, por la "falsedad" esencial de sus trazos, por el carácter ilusorio de su movimiento. Y en este campo, hasta la potencia emocional de una historia como la narrada por *La Tumba de las Luciérnagas* se hace admisible y la sentimos próxima.

Y, sin embargo, las dimensiones de la realidad y la fantasía están presentes. Takahata tiene entre manos un material dramático de gran sordidez. Los protagonistas recorren una tierra baldía en la que sólo resta caer vencido por la inanición. Hay una dimensión cotidiana muy fuerte en la película, pues es el relato de dos figuras que atraviesan un mundo hostil. Y en medio de eso, se crea un lugar para lo imaginario. Los bombardeos, el fuego, la desnutrición, el esfuerzo físico, la hostilidad del mundo conviven con la luz de las luciérnagas. Por un lado, el documento se transfigura en trazos, líneas y colores animados; por el otro, irrumpe a cada momento el destello de la violencia o la poesía.

La puesta en escena de la película sigue tres movimientos o fases. En la primera, se presenta a los personajes en su entorno; ése es el filón realista del asunto. La cámara sigue su travesía y nos informa de las circunstancias en que viven y el modo en que sus vidas se alterarán para siempre. Luego, en una segunda fase, la cámara se aproxima a los personajes y los enfrenta a sus sueños y pesadillas: el recuerdo de la madre es una presencia permanente y las luces de las luciérnagas aparecen. En el tercer movimiento, ellos están ya inmersos en su espacio imaginario. Las luciérnagas forman parte de su realidad. La dinámica del relato se basa en una alternancia entre lo de fuera y lo de dentro, entre la violencia y el reposo, entre el camino que no termina y los remansos de colaboración entre los hermanos, que se expresan en visiones compartidas.

Impresiona además en la película el uso discreto, pero enérgico, de la elipsis. Por ejemplo, el director no necesita mostrarnos la muerte de la niña: simplemente la prepara y la sugiere. Cuando nos enfrentamos a ella, ya es un hecho irreversible. Hemos visto el proceso, pero sin sentir el *pathos* de las situaciones.



Por cierto, existe una tradición en el cine japonés que nos presenta las relaciones entre dos personas que comparten el mundo de la violencia y la poesía, el de la tranquilidad y el sobresalto, el de la luz del fuego y el de las luciérnagas. Es el mundo de Takeshi Kitano en *Flores de Fuego* (1997) o *El Verano de Kikujiro* (1999); es el de Akira Kurosawa en *Dodes'kaden* (1970) o algunos episodios de *Sueños* (1990). Todas esas películas hablan de la muerte y la violencia que coexiste con el color de los cerezos y el sabor del sake. Pero eso nos llevaría a un tema que podríamos desarrollar en otra edición de esta revista.

Ricardo Bedoya Wilson, abogado de profesión, está vinculado al cine desde hace mucho. Es autor de diversos libros y artículos, y actualmente es profesor de la especialidad en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Alterna la docencia con la conducción del programa televisivo "El Placer de los Ojos" por la señal abierta de TNP.

El primero de julio de 1999, en plena guerra mundial, una enorme fortaleza cae en la Tierra, en la isla de Ataria del Sur. Las Naciones Unidas comunican que el impacto ha sido causado por un meteoro de 3 km de radio y ocultan sus investigaciones, las mismas que llegan a la conclusión de que se trata de una nave alienígena, a la cual le asignan el nombre de ASS-1 (Alien Star Ship-1). Casi 10 años después, una vez restaurada, se le asignaría el nombre código SDF-1, o simplemente Macross.

Alfredo Vásquez G

Un acorazado transformable

El artífice de este diseño no es otro que el diseñador mecánico Shouji Kawamori, quien junto con Studio Nue, en agosto de 1980, estaba en la etapa de desarrollo de una nueva serie de televisión, concebida como una nueva versión del tradicional género del robot transformable que mantuviera las cualidades de nave de combate de la popular serie *Yamato*.

El concepto pasó muchas revisiones hasta convertirse en 1981 en la Nave Espacial Súper Pesada (Superheavy Starship) Megaroad. El diseño de la Megaroad, originalmente una nave de combate capaz de transformarse en un robot humanoide, evolucionó luego en la SDF-1 Macross. En la modalidad de nave espacial, los motores principales de la Macross podrían emplearse, pero sus cañones de impacto no. Así mismo, en su modalidad de robot humanoide, conocida como Bariantos, los cañones principales dispararían, pero los propulsores serían inoperativos.

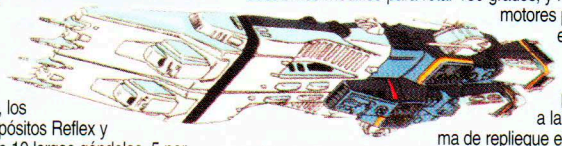
La Megaroad fue diseñada para contener una ciudad de miles de habitantes en sus cubiertas principales... aunque un vistazo a las interioridades de la Macross nos indica que eso es imposible, pues no hay un solo espacio disponible. Cada uno de sus largos brazos de casi 500 metros, conocidos como Daedalus y Prometheus, servirían como cubiertas de vuelo principales.

Macross Class Super Dimensional Fortress

El SDF-1 es la primera nave de la clase Macross. Junto con las otras 11 naves de la clase, conocidas como Macross, Nezium, Aippa, Ronarak, Badeval, Splaney, Lugmor, Eicass, Nasices, Liberator, Baslits y Raflawem, fueron construidas originalmente en los astilleros orbitales de Tirol y entraron en servicio entre los años 1979 y 1983. Las naves clase Macross son de diseño modular, compuestas de 10 secciones principales. La sección central, llamada casco principal, era el punto de conexión para el resto de los módulos. Dentro del casco principal se encontraban los controladores de repliegue, así como numerosos compartimentos principales. Las dos secciones de motores, llamadas piernas, contenían los reactores, los suministros de masa, depósitos Reflex y demás, todo almacenado en 10 largas góndolas, 5 por pierna. Ahí mismo se encontraban los centros de manufactura, al operar casi siempre al borde de su autonomía y reservas, y se requería que fueran naves autosuficientes.

Delante de las secciones de los motores, a ambos lados del casco principal, se encuentran las secciones de empuje vertical primario, a las que se adosan las secciones del armamento principal y las de los hombros. Las secciones externas de los largueros del cañón principal alojan la bahía de lanzamiento secundaria de mecha de la nave. La cubierta principal de lanzamiento se ubica en los llamados hombros. La sección final de la nave es la ciudadela de comando, localizada en la parte dorsal posterior del casco principal. La nave lleva una torre de control en lo alto de dicha ciudadela, donde se encuentra el puente principal.

Una de las características más saltantes de la Macross es que puede reconfigurar su disposición. Las secciones de máquinas pueden extenderse hacia atrás, los largueros del cañón rotan hacia los lados y originalmente, el casco principal podía rotar 90 grados. Este diseño se hizo necesario tanto para sacar el máximo provecho de la modularidad como para simplificar tremendamente las reparaciones debido a una mejor accesibilidad de sus varias secciones, e hizo posible el cambio de secciones enteras. Sin embargo, pronto quedó claro que la rotación de 90 grados de la sección principal debilitaría la estructura de la nave drásticamente. Originalmente, esto era aceptable, pues la transformación debía hacerse supuestamente sólo en el espacio, pero luego se decidió que también podrían suceder reparaciones en combate. Entonces, la sección se modificó para rotar 180 grados, y reconectarse a los motores para mantener la energía y la estabilidad en la configuración de reparación. Debido a la pérdida del sistema de repliegue en la nave reconstruida por los terrícolas, y la subsecuente pérdida de conexión entre los motores y el cañón principal, esta configuración, rebautizada 'Attack mode', fue mantenida por casi el integro de su vida operativa.



La tripulación original consistía en 3.800 tirolianos y 870 zentraedis, mientras la nave remodelada por las fuerzas de defensa de la tierra contaba con una tripulación de 3.500 hombres, un grupo aéreo de 1.500 y otros 11.000 hombres entre tropas y personal adicional. Los almacenes de suministro están limitados a 3 años con la tripulación completa, sin asumir una recarga, la cual la nave es capaz de hacer. Sin embargo, las instalaciones de reciclaje y los jardines hidropónicos a bordo pueden remplazar las pérdidas de masa, alimentos y agua necesarias. Aún con los sobrevivientes de la isla Macross, estos generadores pueden proporcionar raciones hasta por 16 años. Los suministros consumibles de combate son enormes, y pueden soportar operaciones militares por más de 25 días continuos de operaciones militares. Los tubos de lanzamiento de misiles de la nave pueden soportar hasta tres días de uso continuo, o hasta cinco escaramuzas consecutivas.

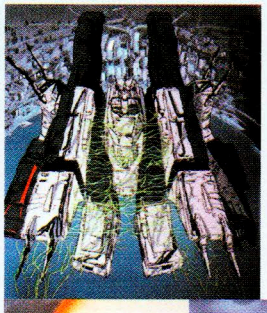
A máximo poder, el generador RRG Mk.1 de la Macross produce una fuente nominal de 43,2 Petawatts de poder, y puede operar por 75 minutos a su máximo poder antes que el sobrecalentamiento inicie la secuencia de apague automático. El sistema de propulsión produce hasta 493 Giganewtons de empuje con un perfil eficiente de mínima reacción de masa, o sólo 9,54 Giganewtons de empuje en configuración óptima. La velocidad máxima sostenida en la atmósfera es Mach 3.

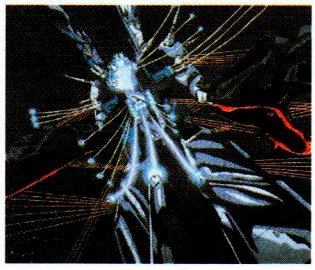
Velocidades superiores pueden obtenerse mientras se acelera en órbita, o en emergencias, pero esto fuerza el motor mas allá de sus capacidades térmicas.

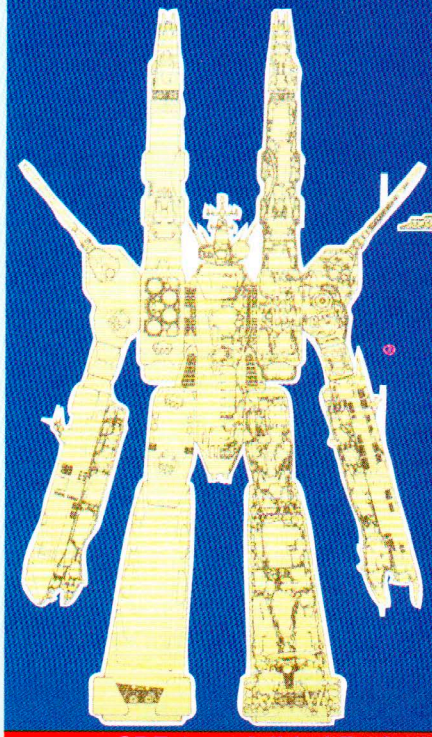
El sistema de repliegue no tiene garantía navegacional en saltos mayores a 10 kiloparsecs. Si se requiere viajes mayores, la nave debe realizar repliegues múltiples. Un repliegue esférico fue creado por la tripulación de la Macross debido a errores de operación. Es posible que esto, junto con el hecho de que el repliegue se hizo dentro del campo gravitacional de la Tierra, haya contribuido a la subsiguiente desaparición del sistema de repliegue.

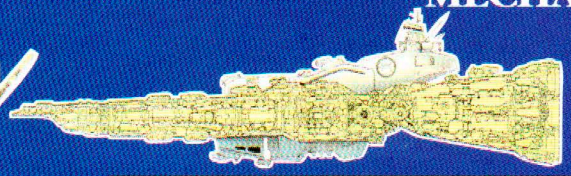
Sistema de Armamento

El armamento de la Macross es el más pesado jamás montado en una nave de su tamaño. El cañón Reflex Mk.1 (Makral Ever 248) es con mucho el más poderoso jamás puesto en el espacio. La única instalación terrestre con mayor poder era el gran cañón construido en Alaska a principios del 2000. Esta arma está construida dentro de las dos secciones delanteras de la nave. Los dos largueros delanteros se deslizan y rotan hacia los lados, y un rayo de partículas es generado entre ambos. Los largueros del cañón se abren horizontal y no verticalmente, a diferencia de los cañones Reflex Zentraedi, del cual es una versión moderna, pequeña y más poderosa. El efecto de esta arma equivale en devastación a una bomba de fusión de 65 megatones si se dispara a toda su capacidad. Empleado contra naves espaciales, cualquier nave puede ser destruida por el impacto o la onda de choque que éste produce. La onda del cañón puede programarse para abarcar una vasta área, y esta característica lo hace idóneo para barrer tanto cazas como mechas enemigos. Adicionalmente, como armamento principal contra naves enemigas, y como el cañón Reflex no puede ser disparado con suficiente rapidez para ser efectivo contra varios oponentes de gran tamaño, la Macross lleva ocho grandes cañones de partículas Mk.1 (Makral Deim 773). Estos parecen una gran torreta con dos cañones apuntando hacia el frente y, están instalados uno a cada lado y en el dorso de cada larguero del cañón Reflex, en el dorso de cada pierna, y uno en el dorso y el vientre delantero de la cubierta principal. Como el cañón Reflex y los pequeños cañones Zentraedi, el rayo es generado entre los cañones. El suministro de este armamento es de nuevo diseño, no como sus antecesores, e incorpora un sistema de acumulación capaz de almacenar energía hasta para 8 disparos a pleno poder. En combate, los acumuladores pueden reabastecerse hasta para seis disparos a pleno poder. El rayo tiene un alcance efectivo de 300.000 Km y una descarga a plena poder de 2.5 Terajoules, equivalente a 500 toneladas de TNT. A pesar de que estos cañones pueden dispararse con una menor potencia (lo que aumenta considerablemente la cadencia de tiro), generalmente se emplea el máximo poder en combate. El cañón puede dispararse a mayor cadencia de tiro, pero sacrificando el poder de la masa del impacto.









SDF-1 modalidad nave espacial

el casco, 3 a cada lado de la nave, 2 en la parte ventral de la pierna, 2 en la parte dorsal, 2 en la parte dorsal de las góndolas del cañón y otras 2 en la parte ventral.

Propulsores de reacción de masa: 6 reactores RRG HPC-2 se ubican en filas verticales de 3 en cada pierna.

Propulsores secundarios:
- 8 propulsores RRG VFR-2 en 2 grupos de 4 bajo los hombros.
- 9 propulsores RRG VFR-3 montados en el vientre del cuerpo principal en grupos de 3 x 3, delante de los VFR-2.
- 7 propulsores RRG VFR-4 montados en el vientre del cuerpo principal en grupos de 2 líneas de 2 y una línea central de tres tras los VFR-2.

Sistema antigravitacional:

15 pods antigravitacional RRG Olympic

Sistema de repliegue:

1 sistema de repliegue RRG YS-2. Este sistema genera normalmente un repliegue sobre el casco de la nave, pero es capaz de repliegues esféricos.

Capacidades atmosféricas:

La Macross tiene capacidades atmosféricas por medio de sus propulsores de reacción y su sistema antigravitacional. El casco tiene suficiente fuerza estructural para permitir a la nave hacer un suave aterrizaje. Es necesario que la superficie bajo ella sea lo más firme posible. La nave puede flotar en el océano, y es éste el medio predilecto para descender en ausencia de infraestructura apropiada.

SDF-1 modalidad Bariantos

Dimensiones:

Largo total: 1210 m
Altura: 312 m hasta la torre de control
Ancho: 339 m nave original
496 m con los brazos adosados
Masa: 18.000.000 ton métricas, operativa
Masa del combustible: 1.980.000 ton métricas, máxima.

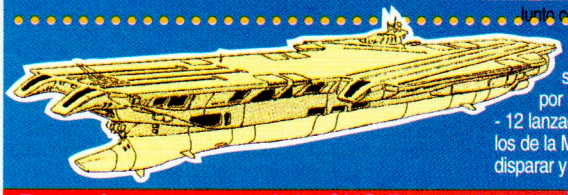
Equipos de combate externos:

- 212 VF-1 Valkyrie Varitech Fighters
- 120 QF-3000E Ghosts
- 587 Destroids, incluyendo 2 HWR-00 Mk II Monsters
- 12 SC-27 Star Goose space shuttles
- 35 naves Cat's Eye AEW

Sistema de Propulsión:

Propulsores de maniobra: 14 propulsores de reacción de fusión de plasma con toberas orientables se encuentran en

Junto con estos sistemas, dos armas experimentales fueron



pulso de energía láser de 15 MJ cada 3,75 segundos (contra naves), u 800 pulsos de 300 kJ por minuto (defensa antimisil).
- 12 lanzadores de misiles Raytheon MLB-10, similares a los de la Macross, sólo que con 10 misiles listos para disparar y otros 30 Warhawk en reserva. Se encuentran situados en los bordes de la cubierta.
- 12 lanzamisiles Soleviev QRB-12, un sistema antimecha. Cada lanzador contiene 8 misiles guiados por láser Lockheed Rapier, de corto alcance (max. 3,2 Km) y de gran poder explosivo. Hay ocho recargas para cada lanzador, con una totalidad de 960 misiles.
- 8 tubos lanzatorpedos Mk82 760mm. Armas convencionales desde las cuales pueden lanzarse tanto torpedos multiobjetivos Honeywell Mk48 VADCAP 533 mm y misiles de crucero Tomahawk, como el BGM-109R.

Portaviones sumergible CVS Prometheus

Tripulación:

Tripulación de las naves: 2.996 hombres
Tripulación aérea: 500 hombres

Dimensiones:

Portaviones sumergible CVS Prometheus
Largo: 512 m
Alto: 70 m
Ancho: 91 m
Nave de asalto sumergible SLV Daedalus
Largo: 488 m
Alto: 74 m
Ancho: 60 m

Desplazamiento:

Portaviones sumergible CVS Prometheus
En superficie: 263.000 ton
Sumergido: 377.000 ton
Nave de asalto sumergible SLV Daedalus
En superficie: 240.000 ton
Sumergido: 345.000 ton

Sistema de armas:

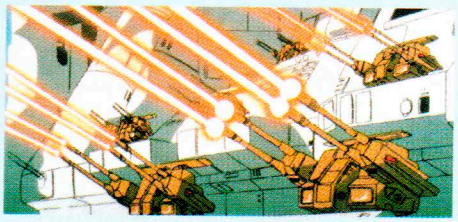
- Doce torretas láser bitubo Bofors RLT-2, un sistema de ataque rápido a corta distancia. Cada torreta dispara un

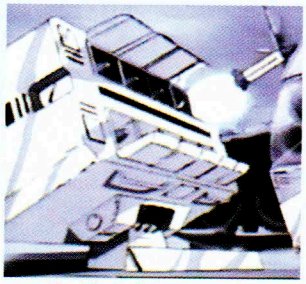
Sistemas de armas externo:

- 48 VF-1 Valkyrie
- 48 F-24E Dragon
- 24 A-15C Avenger
- 24 A-16B Executioner
- 15 Cat's Eye o VF-1E
- 10 QF-3000 Ghost
- 11 helicópteros Sea Sergeant ASW
- 99 Destroids pesados (Tomahawk, Spartan)
- 66 Destroids lanzamisiles (Phalanx, Defender)
- 4 HWR-01 Monsters

Nave de asalto sumergible SLV Daedalus

incluidas en el diseño, aunque más como sujetos de prueba que como elementos operativos. Cuatro cañones pesados aceleradores de masa Mk.1 (Gluph Tacim 56) fueron montados en las torretas de los hombros. Estos cañones pueden acelerar la masa de un proyectil de 225 Kg a velocidades cercanas a 140 kps. El suministro de munición para cada cañón es de 3.000 proyectiles. Las torretas pueden rotar 200 grados en el plano horizontal (reducido a 140 al adosar los brazos), y 15 grados hacia arriba. Junto con la capacidad de rotación de 360 grados de la juntura del hombro, estas armas pueden apuntarse a cualquier blanco posible. El impacto de energía de los proyectiles es de 2.2 TJ (0,44 kT), y la cadencia de tiro es de 40 disparos por minuto. La munición disponible consiste en KCP (Kinetic Core Penetrating o munición perforadora de casco), KPI (Kinetic Penetrating Incendiary o munición perforadora incendiaria de plasma) y MKEP (Multiple Kinetic Energy Penetrator o munición perforadora de racimo). Se pensó usar este cañón como posible complemento del armamento principal, pero sus diseñadores lo convirtieron en un sistema de defensa contra formaciones de mecha a pesar de que no es tan efectivo como el cañón Reflex, salvo si se dispara de manera muy dispersa. Adicionalmente, esta efectiva arma puede emplearse en ataques puntuales contra objetivos en tierra sólo con munición KCP, puesto que las demás se calcinan al reingresar en la atmósfera. Cuenta con un solitario cañón de partículas Mk.2 (Makral Deim 869), montado en el extremo delantero del casco central. Este sistema es un arma tritubo con la mitad de potencia de los grandes cañones, pero no menos de tres veces superior en cadencia de tiro. El Mk.2 tiene un alcance efectivo de 300.000 Km, una descarga a pleno poder de 1,25 terajoules y, empleando un sistema de acumulación de energía como el de los cañones Mk.1, puede recargarse para 12 descargas por minuto a pleno poder debido a las mejoras en la generación del rayo y la eficiencia de los acumuladores. Se pensó que esta arma, que podría remplazar algún día al cañón de partículas Mk.1, fuera probada en los prototipos de clase Macross antes de su producción en serie. Sin embargo, esta arma nunca fue usada debido a que fue destruida en la batalla contra los Zentraedi en la órbita de Plutón. Entonces, se remplazó esta arma por el sistema lanza misiles RRG-SP, como veremos más adelante. El sistema de torretas Zentraedi, que carecía de protección acorazada, fue mejorado al montarse, en una torreta más blindada, tres cañones de partículas Mk.3 (Makral Mossil 996-3). Dieciséis de estas torretas fueron montadas, dos en el vientre de cada cadera, una en el dorso de cada pierna, dorso y vientre del cuerpo central y el dorsal superior de la nave, sobre los hombros; cuatro están montadas en los hombros propiamente dichos, y dos están montadas delante de los largos cañones de partículas ubicados en los laterales de los largueros de los cañones principales. Cada cañón puede disparar 3.000 MJ de energía cada 5 segundos, o descargas menos poderosas a una mayor cadencia de tiro. El rango efectivo es 300.000 Km. Esta nave cargaba además una dotación defensiva de torpedos y misiles. Primeramente, un lanzador de misiles balísticos Mk.1, capaz de lanzar cohetes Trident F4. El F4 tiene un diseño de ojiva múltiple, cargando 5 de 300 kt, y un sistema de guía optimizado sólo para combates contra naves. También tenía un lanzador retractable de misiles Mk.88, basado en el sistema naval MLB-10, pero modificado para disparos en el vacío del espacio. El lanzador se empleaba para fines defensivos. Cada lanzador posee 10 misiles en la lanzadera y otros 110 en la cacerina, para un total de no menos de 5.760 misiles almacenados. Al momento del lanzamiento, el misil ya tiene un vector de interceptación, o uno muy próximo al objetivo. El misil más común es el Hughes Warhawk, complementado luego por el General Dynamics/Euromissile/BAe Spacehawk. Ambos misiles fueron producidos con ojivas convencionales y nucleares. Por último, un lanzador séxtuple de misiles RRG-SP para los mismos misiles que el sistema Mk.88. Ésta fue una solución de emergencia que empleaba la torreta del cañón de partículas Mk.2, en la que cada par vertical de lanzadores disparaba a través de cada boca del destruido cañón. La torreta fue configurada para almacenar 120 misiles Spacehawk.





Por si fuera poco, el casco de la Macross está repleto de troneras para que los Destroids se asomen y puedan disparar a través de ellas. Asimismo, numerosas instalaciones de misiles Reflex fueron añadidas en los días previos al ataque a la flota de Bodolza. Pocos detalles quedan de estos sistemas.

Sistemas Electrónicos

El avanzado sistema de barrera de defensa XS-1 cubre tridimensionalmente toda la nave (o parte de ella, si se desea) con un campo de energía lo suficientemente potente como para detener cualquier impacto proveniente de misiles o armas de energía. Sin embargo, el exceso de energía que no puede desviarse o almacenarse se fusiona con la estructura virtual de la barrera misma. El almacenamiento de voltaje es alto pero no infinito, y cuando la barrera se sobrecarga, el campo descarga las partículas almacenadas de energía. Esta descarga tendrá la fuerza de una bomba de fusión de alto poder (45 MT). Como las partículas de energía descargadas se alejan de la barrera y la nave que la genera, ésta sobrevivirá, pero sufrirá graves daños en sus sistemas electrónicos y de poder, y no podrá volver a combatir hasta que se hagan las reparaciones del caso. El sistema de barrera de la Macross fue muy dañado al estrellarse contra la Tierra, y las reparaciones no se completaron hasta el 2010. Sin embargo, estuvo parcialmente operativo en los meses que precedieron a su reparación total a modo de "Pinpoint Barrier System (PPB)" o sistema de barrera punta de alfiler, un sistema en el que tres (luego cuatro) discos móviles de energía recorrían la superficie de la nave para repeler ataques de torpedos o para fortalecer determinadas secciones del casco antes de embestidas, como en la operación Daedalus o el ataque a la fortaleza de Bodolza

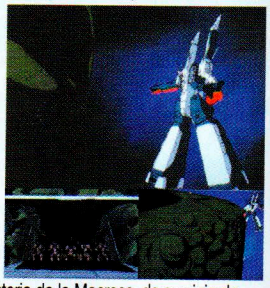
Prometheus y Daedalus

Luego del aterrizaje forzoso de la Macross, los estrategas militares se dieron cuenta que las fuerzas armadas convencionales serían inútiles en una guerra espacial. Muchos oficiales, en especial los navales, los más afectados por la nueva tecnología, exigieron mejoras en sus sistemas de ataque. Todas sus armas eran buques de superficie, lentos e indefensos contra un enemigo que podía situarse en la atmósfera y bombardearlos a voluntad. Por esto se decide construir navíos de guerra sumergibles, bajo pretexto de necesitarse una segunda línea de fuego en el caso de que las fuerzas espaciales terrestres fueran aniquiladas, y para mantener abiertas las líneas de comunicación. Puesto que el bombardeo orbital sería más intensivo en dicho caso, las nuevas naves deberían sobrevivir a dicho ataque y tener la capacidad de respuesta inmediata. Por este motivo se crearon las naves clase Prometheus y Daedalus, el primero basado en los portaviones clase Nimitz, y el segundo en las naves de desembarco clase Wasp y Tarawa. A simple vista, ambos parecían ser naves de superficie, aunque de dimensiones jamás antes vistas, pero su diseño se diferencia de sus hermanos menores en tamaño y multifuncionalidad. El interior era muy diferente debido a su naturaleza sumergible y hangares de mecha. Las grandes cubiertas superiores se construyeron para acomodar los mechas, y tenían 14,5 metros de alto en el caso del Prometheus y 36 en el del Daedalus. Estas dos cubiertas constituían casi la mitad del peso de las naves. Doce elevadores tamaño mecha comunicaban los hangares con la cubierta principal. Bajo estos hangares se ubicaban las cubiertas y las facilidades para mantener a la tripulación de más de 3.000 hombres durante más de 12 meses, al igual que la sala de máquinas. La propulsión sería proporcionada por reactores de fisión, debido a que los reactores Reflex eran muy escasos al momento de su construcción. La protección lateral contra torpedos fue duplicada como un compartimento estanco y, adicionalmente, lo que parecía ser un nivel de cubierta inferior era realmente otro compartimento de flotación. Todos estos compartimientos eran necesarios para proporcionar la flotabilidad requerida por buques tan grandes.

El diseño de estas naves afectaba mucho sus prestaciones como submarinos, pues su velocidad era sólo una fracción de la conseguían los submarinos convencionales. Además, no había manera de hacer su navegación bajo la superficie silenciosa, y por esto nunca se tomaron en serio las medidas para contrarrestarlo, si bien la cubierta rectangular del Daedalus le otorgaba un casco de presión más eficiente que el Prometheus, y por consiguiente mejores prestaciones bajo el agua. En un conflicto convencional, estas naves hubieran sido ruidosos objetivos contra los que los submarinos enemigos podrían haber jugado al tiro al blanco a discreción, a menos que llevaran una flota entera de destructores y submarinos como escolta. Sin embargo, como se pudo comprobar después, no había entre los alienígenas operadores de radar expertos que los pudieran detectar... ¡como si esto fuera necesario!.

Ambas naves estuvieron presentes el día del vuelo inaugural de la Macross, y fueron atrapadas por el repliegue que las condujo hasta la órbita de Plutón. Sólo parte de las tripulaciones sobrevivieron, y fueron incorporadas a la tripulación de la Macross. Los cambios subsiguientes que se hicieron en ambos navíos los imposibilitaron de surcar nuevamente los mares: sus sistemas de propulsión fueron retirados y se acoplaron a los hombros de la Macross para fungir como brazos de la modalidad de ataque.

El Prometheus se empleó entonces como cubierta de lanzamiento principal, mientras el Daedalus fue empleado en muchas ocasiones como ariete en la operación conocida como ataque del Daedalus. El sistema de barrera PPB se ubicaba delante de la proa del Daedalus, y la protegía mientras se empotraba contra las naves enemigas. La compuerta descendente en 60 grados se abría hacia arriba, e hileras de Destroids descargaban su letal carga dentro de las naves zentraedi. Asimismo, una rampa plegable podía extenderse para desplegar a los Destroids, junto con otras dos compuertas laterales, las cuales podían operar bajo el agua.

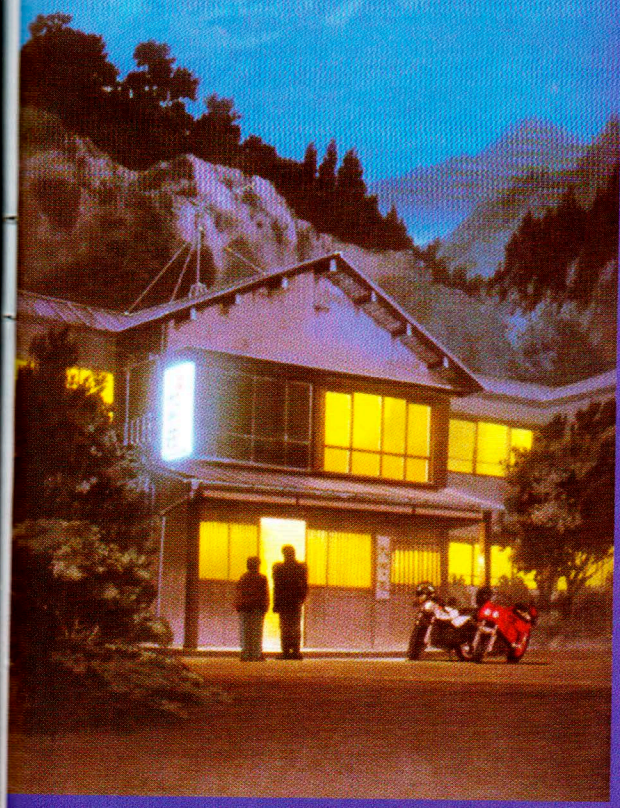


Epílogo

De más está contar la historia de la Macross, de su viaje de regreso a la Tierra desde Plutón, de las hazañas en que estuvo envuelta (y cómo se desenvolvió), mucho menos de su destrucción a manos de Kamujin, pues es una historia por todos nosotros conocida. Curiosamente, a pesar de haber publicado notas aisladas sobre esta serie desde el número 1 de esta revista (para mayores datos, consultar todos nuestros ejemplares, excepto los números 6, 9, 13 y 15), aún queda en deuda un artículo específico dedicado a ella. Deuda que esperamos saldar pronto, pues para quienes amamos la ciencia-ficción, la animación japonesa y los mecha, la Macross existirá por siempre.

Secretos de hotel

Carlos Méndez Ch.



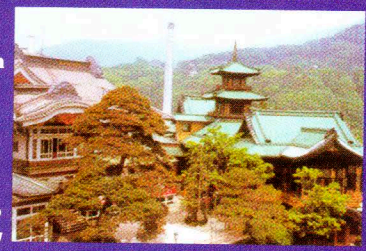
Hospedarse siempre ha sido una necesidad para los viajeros. Japón, al igual que muchos países de intrínseca belleza, atrae de año en año a muchos visitantes. Inclusive sus mismos ciudadanos, ya sea por negocio o por turismo, suelen recorrer su territorio. Tal flujo de viajeros implica lugares de alojamiento para una amplia variedad de gustos, aunque sólo se desee pasar unos momentos de privacidad. Entre todos ellos, uno en particular resalta por su contenido más tradicional: el ryokan.

La noción de viajar es una de las más antiguas que existen, y el ser humano no es ajeno a ella. Desde hace mucho tiempo hasta la actualidad, viajeros y peregrinos han necesitado lugares para pasar la noche. En el antiguo Japón, dicha necesidad era satisfecha por los llamados oshi, quienes se dedicaban a guiar a los peregrinos para alquilarles habitaciones donde pasar la noche. Actualmente, es posible visitar un antiguo oshi en el monte Fuji, el cual sirve como lugar de alojamiento y desayuno.

Con la estabilidad obtenida durante el período Edo, importantes vías de comunicación entre Edo y las provincias fueron construidas, principalmente debido a un sistema de residencias alternativas instituido por el shogunato Tokugawa, cuyo fin era prevenir conspiraciones contra el shogun. Los daimyo (señores feudales), quienes dejaban a sus esposas e hijos en Edo prácticamente como rehenes, debían viajar periódicamente entre su provincia natal y Edo, y residían allí en años alternativos. Dado el alto costo que implicaban al daimyo tales viajes, que incluían en algunos casos ejércitos de sirvientes, éste no podría financiar rebelión alguna, por falta de recursos para la misma.

En las grandes ciudades, se construyeron lugares de hospedaje a lo largo de las vías de comunicación, divididos según el visitante que debían acoger, al igual que los servicios que ofrecían.

Los hostales llamados honjin acogían a los daimyo. Eran locales de alta categoría cuyas tradiciones han sido heredadas por los modernos hostales tradicionales ryokan. Solían existir de cinco a seis honjin en cada ciudad grande, y a pesar de ello, durante las temporadas de alta afluencia, varios daimyo podían a menudo coincidir en una ciudad y provocar problemas en las reservas de alojamiento.



Los hostales llamados hatago, en cambio, eran para el alojamiento de la gente común del pueblo. Aunque la mayoría de los hatago solía atender viajeros de una noche, locales de mayor categoría como los de Kyoto solían atender a una clientela regular, compuesta por lo general por ricos comerciantes de Osaka y Omi. Existía además un tipo más rústico de hatago, denominado kichinyado. Se trataba de lugares más económicos, y allí los viajeros debían conseguir y cocinar sus alimentos por sí mismos, pagando la cantidad usada de leña.

Durante el período Meiji empezaron a aparecer los hoteles propiamente dichos. Los primeros hoteles para alojar a extranjeros datan del período Meiji (1868), hasta inicios del período Showa (1935). Solían cumplir con la idea original de hotel, con habitaciones de estilo occidental y restaurantes de cocina europea. Hoteles como el Kanaya en Nikko y el Fujiya en Hakone operan desde 1875 y 1878 respectivamente, y son más antiguos que el parisino Hotel Ritz.

Sin embargo, los hoteles de esa época tenían características particulares: los estilos externos e internos eran a menudo tomados de los templos budistas o los monasterios shintoístas. La idea era que los visitantes gozaran de las comodidades de occidente en un ambiente típico japonés. Así, estos hoteles con toda su apariencia eran más una visión exótica de Japón que la propia realidad.

Tras la recuperación de la Segunda Guerra Mundial, empezaron a aparecer modernos lugares de hospedaje. En la actualidad, en Japón los lugares de hospedaje son principalmente de dos tipos: los ryokan, hostales de típico estilo japonés, y los hoteles de estilo occidental. Sin embargo, el aspecto exterior no será precisamente una forma de distinguirlos. Lugares de aspecto tradicional pueden ser en realidad un hotel, e incluso lugares anunciados como "hotel turístico" pueden ser en verdad un ryokan. Adicionalmente, existen otros tipos de hospedaje según el gusto, la privacidad o el tiempo del viajero, inclusive si las necesidades para ingresar en ellos no sean precisamente de hospedaje.

Otros lugares de hospedaje

Si bien es cierto en Japón el Ryokan es el lugar más tradicional para hospedarse, existen otros lugares que precisamente no se caracterizan por ser muy tradicionales. Según el gusto del visitante (y su bolsillo), existirán opciones más o menos cómodas, ya sea si la estancia será larga o de sólo unos minutos.

Hoteles

Como sus contrapartes occidentales, los hoteles japoneses suelen contar con todas las comodidades (y estrellas) con las que uno pudiera soñar. Dependiendo del motivo del viaje y su ubicación, encontraremos diferencias.

Hoteles de clase internacional

Tienen toda las facilidades y las amenidades que uno podría esperar de un hotel de primera clase. Por lo general, suelen recibir turistas (que puedan pagar sus lujos) o altos ejecutivos de visita.

Entre los muchos servicios que brinda podemos encontrar servicios secretariales, computadoras y equipos de fax, así como contar con personal de habla inglesa. En cuanto a la alimentación, cuentan con restaurantes de primera con diferentes tipos de comida internacional al escoger, así como bares con personal de primera. Inclusive, muchos hoteles de clase internacional suelen contar con lugares de compra en sus instalaciones. Prácticamente, ofrecen todo aquello que desee el cliente. Incluso suelen contar con un servicio llamado bus limousine, para el transporte entre los aeropuertos más cercanos y el hotel. El costo por una habitación de hoteles de lujo puede variar entre 30.000 yenes (unos 270 dólares) por noche y en hoteles de primera alrededor de 20.000 yenes (180 dólares) por noche.

Hoteles balnearios.

Están normalmente ubicados en las zonas de playas, cuya belleza los hace populares entre los turistas japoneses o extranjeros. Suelen contar entre sus comodidades con piscina, restaurantes y hasta tiendas de recuerdos, sin mencionar salas de reuniones adecuadas para grupos de turistas. El visitante puede vestir un yukata proporcionado por el hotel y hay servicio a la habitación, al igual que algunos atractivos adicionales, como karaoke, videojuegos y hasta Mah-Jong.

Hoteles de negocios.

Variante más económica que, como su nombre lo indica, suelen recibir a viajeros por negocios. Suelen ser pequeños y no cuentan con muchos lujos, incluso el servicio a la habitación, aunque se suelen encontrar máquinas expendedoras de bebidas y bocadillos. Cuentan con restaurantes y se ubican cerca de las estaciones de los trenes, pero no se suele encontrar personal de habla inglesa, y las habitaciones suelen ser unipersonales y con baño propio. El costo por noche varía entre 8.500 y 10.000 yenes en promedio (alrededor de 70 a 90 dólares).

Pensiones

El nombre proviene del francés pension, y son casas turísticas ubicadas en zonas populares entre los turistas, ya sean cercanas a lagos o en las frescas cumbres. Cuentan con ambientes hogareños y comida sana. Suelen ser dirigidos por familias, en la mayoría de casos personas cansadas de la vida citadina. Por lo general, cuentan con alrededor de diez habitaciones de estilo occidental y un comedor común. Los costos promedio de hospedaje son más baratos que los hoteles: alrededor de 8.000 a 9.000 yenes (de 70 a 80 dólares) por noche.

Minshuku (民宿)

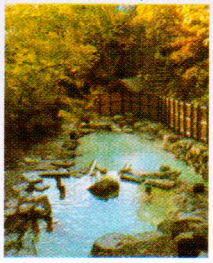
Literalmente, se podría traducir como un tipo de pensión, pero su verdadera denominación sería casa rural de estilo japonés. El minshuku aparece cuando el volumen de turistas empieza a aumentar hacia lugares de popular belleza en las montañas, o cerca del mar. Suelen ofrecer servicios y comodidades caseras a bajo precio. En ellos se sirven platillos típicos de la cocina local, e inclusive algunos cuentan con otras comodidades, tales como cancha de tenis. No existe servicio a la habitación, aunque suelen incluir dos comidas en el costo. El mismo huésped deberá doblar y guardar el futón que use durante su estancia. Sus precios suelen ser bastante moderados, y varían entre 6.500 y 9.000 yenes (unos 55 a 80 dólares) por noche.

Kokumin Shukusha (国民 宿舎)

Literalmente, podría traducirse como Alojamiento u Hospedaje Popular. Se les suele ubicar en parques nacionales o en lugares de visita populares. Los baños, los servicios higiénicos y las habitaciones son de estilo japonés. Son ideales para visitar las grandes atracciones naturales de Japón a bajo precio. En comparación con otros lugares, sus precios suelen ser bastante razonables, y llegan a promediar los 6.500 yenes (55 dólares) por noche.

Hospedaje en Onsen (温泉)

Onsen es el nombre que reciben en Japón las pozas de aguas termales. La geografía japonesa, de origen volcánico, le otorga un gran número de cadenas montañosas en las cuales es posible encontrar pozas de aguas termales. Aunque por lo general en lugares donde se encuentran los onsen de mayor belleza se suele construir un ryokan, existen otros en los cuales se construyen otros tipos de instalaciones que pueden ser rentados a los visitantes, tales como condominios de apartamentos. Los precios dependerán bastante, tanto del lugar como de los servicios prestados.



Ryokan 旅館

Los modernos ryokan, hostales de estilo tradicional japonés, son descendientes de los antiguos honjin y hatago del período Edo. Los ryokan de categoría han heredado de los honjin las tradiciones de atención brindadas a los daimyo que los visitaban, y sus lujos son mayores comparándolos con los hatago patrocinados por los ricos comerciantes de antaño. Los ryokan mantienen el estilo tradicional, aunque en algunas partes pueden verse influencias estilísticas de occidente.

Quizás lo más característico de un ryokan es el servicio ofrecido. En un hotel normal, los servicios son brindados a pedido del cliente, mientras en un ryokan los empleados estarán siempre atentos a las necesidades del visitante, e inclusive llegarán a adelantarse al pedido del mismo.

En cuanto a las habitaciones, uno notará inmediatamente la diferencia. El visitante puede en verdad llegar a sentirse tal como los antiguos daimyo. Las habitaciones, de marcado estilo tradicional, son grandes, pero de diseño simple. El piso es de tatami, y por lo general las puertas son las deslizantes fusuma. Como muebles se tiene una mesa de baja estatura, y en caso de que la habitación cuente con un balconcillo, se añade una mesa pequeña y un par de sillas. Los adornos en las paredes suelen limitarse a rollos de papel con dibujos o mensajes mediante caligrafía a pincel. Al momento de dormir, el visitante no usará una cama, sino un futón, el cual estará guardado en un ropero empotrado de puertas corredizas, colocado luego de la cena por el encargado.

Pero el ryokan cuenta con otras particularidades. Por lo general, cuando un visitante se hospeda en él, se le muestra la habitación e inmediatamente aparece la persona encargada de la misma. Se sirve un aperitivo, generalmente compuesto por té verde y un bocadillo local, y luego se entabla una amena conversación. En esos momentos, el visitante ofrecerá un tipo particular de propina, llamada kokorozuke. A diferencia de la propina dada en occidente por los servicios prestados o al final de las comidas, el kokorozuke es una forma simbólica de mostrar la confianza en que uno será muy bien atendido en sus necesidades durante su estancia. Cabe anotar que el kokorozuke se entrega sólo una vez al momento de la llegada, tras lo cual el visitante puede relajarse y disfrutar de su estadía, pues en un ryokan, el visitante prácticamente se deja al cuidado de los empleados. Las pequeñas decisiones no serán necesarias de tomar: en un buen ryokan, los empleados son muy intuitivos y llegan incluso a brindar al visitante algo deseado antes que sea pedido.

En un ryokan, las comidas son usualmente servidas en la habitación, aunque en algunos ryokan nuevos existen comedores. Es normal que el visitante ni siquiera se moleste en pedirla, pues apenas empiece a sentir apetito, la comida aparecerá servida en la habitación, y luego de terminar, los platos serán retirados sin inquietarlo. La variedad culinaria ofrecida en un ryokan está compuesta por la tradicional cocina japonesa, y dependerá bastante de la localidad en que se encuentre el ryokan y de la temporada. Por ejemplo, cerca del mar se suele ofrecer pescado fresco, y vegetales en las montañas. Este meticuloso cuidado en la presentación de los alimentos satisfará no sólo al paladar, sino también a la vista.

Otra típica diferencia con los hoteles comunes es lo referido a la privacidad. En un hotel, el único lugar privado puede considerarse la habitación, lugar donde puede vestirse de forma informal y comportarse más relajadamente. En lugares como el comedor, deberá vestir de forma más formal e inclusive en algunos lugares es menester vestirse para cada ocasión. En un ryokan es distinto. Por lo general, se pone a disposición del visitante un tipo informal de kimono llamado yukata, y una chaqueta llamada tanzen. El visitante podrá vestir todo el tiempo el yukata, e inclusive dormir con él. Vestido así, podrá pasear y disfrutar del ryokan en una forma más relajada, además de sentir un ambiente bastante hogareño que le hará entrar en confianza, e incluso sentir lugares como los jardines o los baños externos como una extensión de la habitación.

Un aspecto bastante particular en el ryokan es el servicio: está brindado casi exclusivamente por mujeres vestidas en primorosos kimonos.

Un ryokan es dirigido por una Okami 女将 (dueña, señora; o en este caso, posadera), quien es la gerente del ryokan y supervisora del buen servicio brindado al visitante por las mujeres que están a sus órdenes. Ya que muchos ryokan son negocios familiares, son las hijas de los dueños quienes los administran y es costumbre que cuando una Okami contrae matrimonio, el novio es aceptado como miembro de la familia. Así, el ryokan continúa como negocio familiar.

En Japón, se estima en más de 2.000 el número de ryokan de calidad miembros de la Asociación Japonesa de Ryokan. Los costos de hospedaje varían entre unos 15.000 y 40.000 yenes (aproximadamente, de 125 a 335 dólares) por noche, sin incluir impuestos y servicios (aunque se suele incluir desayuno y cena). Sin embargo, ya sea lujoso o modesto, el ryokan será siempre un lugar perfecto con el fin de olvidar los problemas y relajarse. El visitante se sentirá mimado por las encargadas y podrá experimentar las costumbres y el modo de vida tradicionales de Japón.

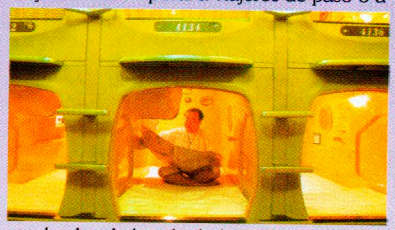
Lugares muy particulares

Templos Budistas y Santuarios Shintoístas

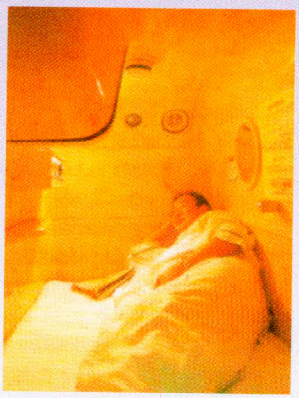
Algunos templos budistas y santuarios shintoístas suelen acoger a huéspedes que deseen pasar la noche a cómodos precios. Aunque normalmente acogen a peregrinos que deseen pasar una o más noches, actualmente algunos alojan además a viajeros tanto nacionales como extranjeros. No es obligatorio que el huésped se someta a la vida del templo o el santuario, aunque sí a respetar la vida de sus ocupantes. Sin embargo, en algunos lugares se permite al visitante unirse a las actividades del recinto, tales como la meditación, escuchar sermones o el copiado de escrituras. La cena ofrecida normalmente proviene de los huertos del recinto y suele ser básicamente vegetariana.

Hoteles Cápsula

Son lugares de alojamiento que poco a poco se están convirtiendo en algo común en las grandes ciudades. No están precisamente diseñados para el alojamiento de turistas o para pasar largas temporadas en ellos. Más bien, se les diseña para otorgar un alojamiento temporal a viajeros de paso o a empleados de los alrededores que perdieron el último tren a casa. Sus precios suelen ser reducidos.

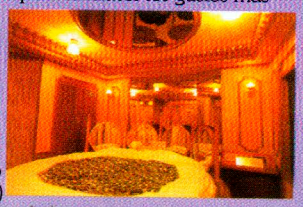


Un hotel cápsula por lo general está compuesto por literas encajonadas y puestas una encima de otra, de alrededor de un metro de ancho por un metro de alto y dos metros de largo. El equipaje se suele guardar en receptáculos con el mismo número de la habitación. Algunos suelen ofrecer servicios de sauna, e inclusive es posible encontrar en las habitaciones comodidades como televisor, radio, lámpara de lectura y hasta reloj despertador. Vienen separados en zonas para hombres y mujeres.



Hoteles del Amor

Como su nombre lo indica, están destinados para satisfacer la fantasía de las parejas: un lugar ideal para gozar del romance y la pasión. Ubicados frecuentemente en zonas concurridas en las ciudades, se diferencian notablemente de los hoteles comunes. Primero porque ofrecen habitaciones por dos horas o para toda la noche, y segundo porque las habitaciones están diseñadas para satisfacer los gustos más exquisitos de las parejas. Espejos, camas giratorias y nombres y acabados exóticos (tales como "Palacio de Alhambra") son sólo algunas de las características de sus habitaciones. Al momento de "hospedarse", el proceso es distinto: al llegar, uno encuentra directamente la recepción (en algunos casos con apariencia de boletería), y cerca de ella fotos de las habitaciones disponibles (que muestran sus "cualidades" para la intimidad). Las fotos de las habitaciones disponibles se encuentran iluminadas, así que es fácil ver a cuáles no se es posible acceder en ese momento. Suelen ser visitados en cualquier momento del día, incluso por parejas casadas. Esto último, según lo investigado, debido a que muchos hogares japoneses son pequeños y están muy juntos, por lo que no se puede lograr el ambiente de privacía requerido por las parejas.



Algunos detalles importantes

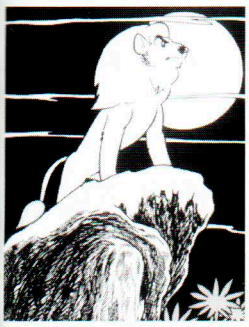
Un punto importante al momento de hospedarse es ver el tipo de servicios higiénicos que se puede encontrar. Aunque la mayoría de lugares modernos suelen contar con sanitarios de estilo occidental (el tipo común en las casas), es posible encontrar otro tipo de sanitarios más antiguos. Estos sanitarios se diferencian del modelo común, pues al momento de usarlos se deberá estar con las piernas flexionadas y no sentado en él. Esto puede ocasionar algunas incomodidades al visitante.

Amigos, una venia para el maestro y el visionario, y honor al artista sin el cual el manga no sería manga. Sus obras no sólo fueron innumerables, sino también dejaron una profunda huella ideológica en los lectores de su tiempo y los que vendrían después. Es conocido como Manga no Kamisama o Dios del Manga, y para nosotros, el Padre del Manga: Osamu Tezuka.

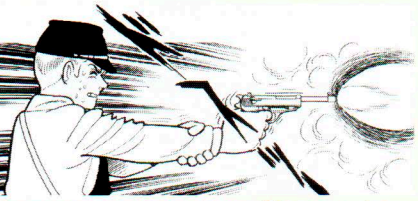
Carlos Anglas R.

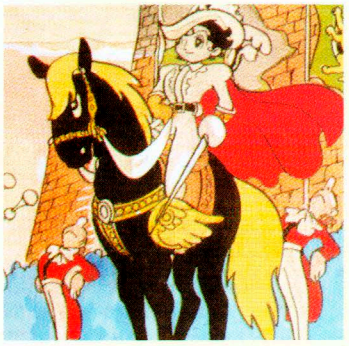
El Manga de Tezuka

No es exagerado decir que la obra de Tezuka trasciende con mucho la cuestión técnica o pictórica. Este artista, más que tal, fue un visionario y un filósofo, cuyo tema más recurrente fue la identidad del ser humano. A través de sus obras, que exploraron la ciencia ficción, las aventuras y el drama, Tezuka dio a conocer el eterno conflicto que existe entre el hombre y su yo interior. Los robots, tema por excelencia, fueron los personajes que mejor supieron canalizar esta necesidad expresiva. En los peculiares mundos habitados por humanos y robots, había siempre una desarmonía insalvable entre los creadores y sus creaciones. *Tetsuwan Atom* o *Astroboy*, el más famoso de ellos, no sólo tenía el papel de luchar contra los enemigos, sino también conciliar los ánimos entre los hombres y los robots. Paradójicamente, él también experimentaba los mismos conflictos del ser humano (si bien carecía del lado perverso inherente a él), y se cuestionaba por qué las cosas tenían que ser como eran y por qué la mutua tolerancia parecía tan irrealizable. Él, como justiciero, pero sobre todo como robot, era el más calificado para realizar dichos cuestionamientos y ver al ser humano desde su propia óptica.

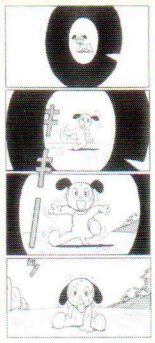


El tema de la tolerancia tiene su origen en el tipo de crianza y época que rodearon a Tezuka. Tuvo así el extraño privilegio de vivir la guerra y la posguerra en Japón, y aquello lo llevó a reflexionar sobre la incapacidad del ser humano de vivir en paz con sus semejantes y la perenne necesidad de mantenerse en conflicto. La conclusión a la que llegó resultaba aún más perturbadora: si el hombre no es capaz de vivir en paz con los demás, es porque no puede vivir en paz consigo mismo. No era extraño que sus obras reflejaran esta desarmonía, más aún cuando la propia identidad colectiva de los japoneses se había desmoronado luego de su derrota en la guerra y la aniquilación del mito de una supremacía invencible. Esto nos lleva a pensar en una consecuencia social muy común: un artista, como cualquier ser humano, es producto de su tiempo, y no podrá evitar plasmar el sentir de la época vivida en sus propias creaciones. Quienes tuvimos la suerte de ver algunas de ellas (tal vez no en manga, pero sí en anime), encontramos personajes que encarnaban todas las facetas del ser humano, y una búsqueda del bien a pesar de los naturales defectos. Cabe destacar que la atmósfera de las historias en muchos casos no podía estar separada de un cierto aire de melancolía. Finalmente, Tezuka también incursionó en la temática femenina, y su mayor exponente fue sin duda *Ribbon no Kishi* (*La Princesa Caballero*), maravillosa historia shoujo que sorprendentemente ya contenía un elemento de ruptura: el hecho de que la protagonista fuera una mujer y además manejara destrezas masculinas (tales como la esgrima y la caballería) mejor que los propios hombres.

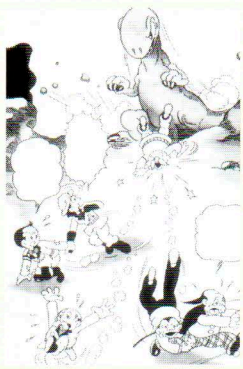




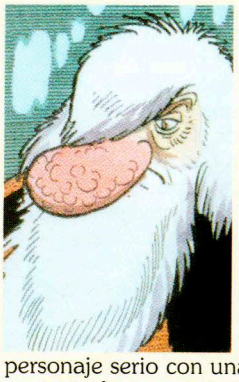
Por otro lado, Tezuka fue un genio de las imágenes. Fue el primero en entender que una imagen trasmitía harto más que las palabras y trascendía idiomas y culturas. Dio a sus obras, pues, un profundo ímpetu narrativo, paso por paso, y al hacerlo dotó al manga tal vez de su característica más importante: el lenguaje cinematográfico. En sus secuencias empezaron a aparecer una serie de líneas que salían despedidas del personaje o del objeto y daban a entender que el mismo estaba en movimiento, o acciones plasmadas en tres o más viñetas que acentuaban el ritmo y la intensidad de las mismas, o textos superpuestos que expresaban los sonidos de una acción. Tremendo aporte sencillamente no podía pasar inadvertido. Tezuka comprendió mejor que nadie el sencillo y contundente poder comunicador de la imagen y su carácter universal. A través de ella podía representar un personaje alegre, triste o desamparado, y confiar en ser entendido, pues estos rasgos (lo que en lingüística se conoce como universales semánticos) pertenecen a todos los inquilinos del mundo. Así, en más de una ocasión, el autor prescindió de los diálogos, pues sabía que sus secuencias podrían ser asimiladas por cualquier lector de cualquier cultura. El mensaje de la historia fue, por lo tanto, la mayor prioridad de Tezuka.



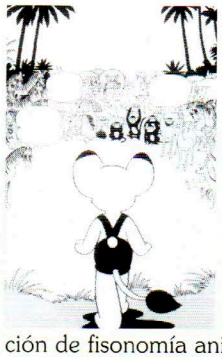
El dibujo de Tezuka se caracteriza por ser simple y circular, y no respetar al milímetro la corrección técnica. De hecho, sus primeras historias se asemejan muchísimo a las tiras cómicas de los cincuenta. Siguiendo esta línea, su estilo tuvo un parecido notable con el de Disney, quien fuera su influencia más directa. De Disney tomó los ojos grandes y los aplicó en sus personajes. Lo que no pudo prever de modo alguno es que dicho elemento fundaría toda una escuela dentro del manga y se mantendría hasta hoy, con niveles de complejidad y exageración cada vez mayores. Pero no todos los personajes tenían ojos grandes. Quienes deseaban mantener un perfil bajo, serio o ser francamente malvados debían tener los ojos pequeños. En este sentido, otro universal semántico lo constituye el significado de los ojos en tanto espejos del alma o el interior del ser humano. Como los ojos grandes facilitaban el conocer a un personaje y no así los ojos pequeños, resolvió usar los grandes para los buenos y los pequeños para los malos. Esta dicotomía se mantuvo hasta los años ochenta, en que la aparición de nuevos subgéneros dio pie a nuevos usos y significados para el ojo de manga. Con todo, el ojo grande es el mayor aporte de Tezuka a nivel estilístico dentro del contexto japonés, y si bien empezó con un sencillo óvalo negro y un solo brillo en el centro, abrió a sus herederos un panorama creativo y artístico enorme, el mismo que siguen y siguen explotando. Así, hoy en día nos admiramos de ver personajes con ojos cada vez más grandes, bellos y elaborados (de la mano de pilares como Urushihara o Clamp). Se trata definitivamente del rasgo que más claramente distingue el estilo de manga de cualquier otro estilo gráfico en el mundo.

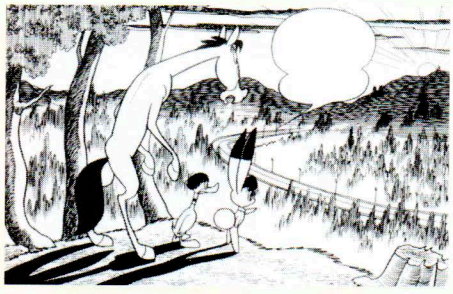


Los rostros tienen una gran variedad de formas y fenotipos, una mayoría de "humorísticos" y una minoría de serios. Vemos, sin embargo, que no siempre hay una correspondencia lógica para ellos. Es decir, no siempre habrá un rostro gracioso junto a un personaje bueno o cómico, ni viceversa. Los rostros serios, por su lado, son usados para personajes más dramáticos (e incluso históricos), como el inconcluso *Adolf no Tsugu* (*Dile a Adolf*) o *Neo Faust*. Aun así, el dibujo conserva su original simplicidad. Un detalle destacable en los rostros de Tezuka (pese a que ya se habló de ello) son los ojos. Su peculiar apariencia proporciona el sello distintivo del autor: las pupilas tan cerca de las líneas superior e inferior y la manera tan especial en que caen las cejas. En cuanto a las expresiones, pese a ser bastante libres, nunca llegan a deformarse. En cierto modo, el "superdeformed" aún no había aparecido y tampoco habría tenido cabida en personajes ya bastante infantiles desde el principio. Como añadidos propios de Tezuka tenemos por un lado el cabello en puntas o colas en curva y por otro la gran nariz inflada, cual globo de carnaval. Retomando lo anterior, pese a ser detalles graciosos a la vista, no siempre acompañaban a personajes infantiles, podían bien llevarlos otros totalmente serios. El contraste de ver, por ejemplo, un personaje serio con una larga nariz en un contexto francamente dramático, resultaba por demás sugestiva.

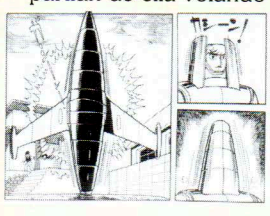


La figura tipo empezó siendo bastante regordeta e infantil, y posteriormente se fue estilizando más, aunque sólo hasta cierto punto. El mayor nivel de realismo lo logró en *Neo Faust*, su última obra, por la evidente relación de este título con la novela de Goethe. La figura masculina no buscaba ser estética, sino más bien de referencial a graciosa. La figura femenina, en cambio, sí era esbelta y femenina, por supuesto dentro de las limitaciones técnicas de la época. El erotismo tampoco estuvo ausente, pero fue escaso y no se manifestaba con escenas explícitas, sino más bien con alegorías. Otro elemento que ha hecho famoso el trabajo del autor es la inclusión de animales como actuantes humanos. En estas historias, ellos eran protagonistas y dueños de su propio destino, y huelga decir que también sentían los mismos conflictos que aquejan a los humanos. Curiosamente, los rostros de tales eran una combinación de fisonomía animal y humana: las expresiones eran totalmente humanas, y quienes eran del sexo femenino mostraban ojos con pestañas, exactamente igual que una mujer. Este trabajo lo podemos apreciar en *Jungle Taitei* (*El Emperador de la Jungla*) y *Wonder 3* (*Los Tres Espaciales*), una entrañable historia de aventuras de finales de los sesenta que tuvo como protagonistas a una coneja, un caballo y un pato con peinado de fraile.

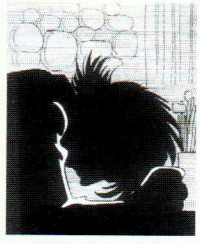




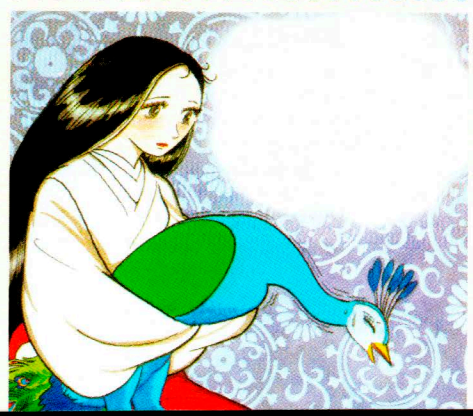
El mecha se centra básicamente en los robots. Sus formas cilíndricas y sencillísimas serían el punto de partida de ingenios de las décadas siguientes (como *Tetsujin 28* y *Giant Robo* de Mitsuteru Yokoyama), y uno de sus herederos más inmediatos fue nada menos que Go Nagai, el creador de *Mazinger*. Su influencia se prolongó hasta los maduros ochenta, donde los robots alcanzaron su mayor elaboración a través de títulos como *Gundam* y *Macross*. Pero volviendo atrás, Tezuka hizo un aporte crucial al mecha. Una de sus historias, llamada *Magma Taishi* (*Ambassador Magma*), cuenta cómo una familia de robots defiende a la Tierra en contra de un tirano alienígena llamado Goa (Rodak) y sus temibles monstruos. El cuartel de los justicieros se ubicaba en una isla volcánica, y si bien partían de ella volando por el cielo, no lo hacían de la forma convencional, sino que antes se transformaban en sendos cohetes con alas de caza. Ellos eran Gam (el hijo), Mol (Silvar, la madre) y Magma (Goldar, el padre y defensor principal). El éxito de este manga dio origen a una emocionante serie sentai, que aquí nos llegó a finales de los setenta con el título de *Monstruos del Espacio*. Así pues, el robot transformable ya existía mucho antes de la concepción de los *Gobots*. Los siguientes herederos de esta influencia serían los Valkyries de *Macross*, los *Transformers* y más actualmente *Beast Wars*.



Pese a lo incipiente de la época, los fondos eran bastante detallados, y en algunos casos colorizados. Sobre este punto cabe mencionar que Tezuka pintó algunas páginas de sus mangas, para lo cual empleó colores apastelados y témpera aguada. Producto de ello, algunos fondos transmiten una sensación de evocativa tristeza, la misma que caracterizó a los años sesentas y setentas. Por lo demás, Tezuka se valió de tramados y patrones de líneas. Para reforzar ciertas escenas dramáticas, aplicó los claroscuros y las siluetas negras, como en el caso de *Crimen y Castigo* y *Black Jack*. En cuanto a la cinética, Tezuka mantenía visible el fondo original en las escenas de movimiento rápido, lo que no ocurre hoy en día, en que el fondo cede paso totalmente al patrón de líneas cinéticas. Los efectos tienen un trabajo especialmente dedicado y no escatima detalles para que logren su objetivo. Los exteriores también son muy detallados, pero no muestran la precisión arquitectónica del manga actual.



A Osamu Tezuka le debemos prácticamente la existencia del mismo manga, y si no, de las características que lo han hecho único en el mundo: su técnica narrativa y el rostro estilizado de grandes ojos. Genio, fecundo y visionario, sólo dejó de trabajar cuando la muerte lo arrancó de este mundo, pero su obra es una fuente eterna de inspiración, reflexión y muchas veces (quizás por voluntad suya) de inquietud.



Los 100 mejores animes del milenio 1ra parte

El advenimiento del siglo 21 trajo una serie de recuentos y evaluaciones en todos los campos, y el anime no podía quedar al margen de ello. Con ese motivo, las revistas especializadas más importantes de Japón realizaron a su modo una revisión de lo más importante que el anime produjo hasta el fin del pasado milenio. He aquí los resultados.

En la actualidad, nadie puede negar que el Japón ha hecho un importante aporte a la animación mundial, y que muchas de sus producciones son consideradas clásicos en todas las latitudes del planeta. La importante revista *Animage* realizó una encuesta entre sus lectores y publicó estos "100 animes del milenio, los animes que no queremos olvidar" al iniciarse este nuevo milenio. Como todos los listados, éste es arbitrario y notamos la ausencia de algunos grandes nombres. Pero al margen de eso, la cantidad de información presentada es verdaderamente impresionante, pues cubre absolutamente toda la animación moderna en el Japón. Este listado va en dos partes debido a su extensión, y está a su vez dividido en categorías, por lo que no es estrictamente un "ranking" general.

1. Desde la época de las películas y los mangas de larga edición hasta la apertura del anime en televisión.

En 1956, Toei Doga (actual Toei Animation) se convirtió en la primera empresa dedicada a la producción de anime. En 1958 crea su primera película, *Shiro Hebi* (*La Leyenda de la Serpiente Blanca*) y se considera que con este estreno se da inicio formal a la animación moderna en Japón. El 3 de enero de 1963, con el estreno de *Tetsuwan Atom*, se logra la masificación de la animación, y además se sella para siempre el estilo característico que tendrá el anime. Y es que desde ya, el anime no era sólo "dibujos animados", sino algo más sutil: historias y dramas llevadas a la animación.

Desde ese entonces, una de las características decisivas del anime fue esa predilección por lo elaborado de la trama, un poco para ayudar a lo poco elaborado de la animación, además de un acertado trabajo en los tiros de cámaras. Es decir, la creatividad puso de su parte y ayudó a suplir las carencias técnicas. Por otro lado, toda la animación japonesa era muy rápida, es decir, había poco tiempo para el planeamiento y la corrección de las ideas, por lo que se debió trabajar de manera mancomunada y eficiente. Por último, cabe mencionar la conocida inclinación de Osamu Tezuka por Disney y lo irónico de esto, por lo alejado que resultó el producto final de esta afición.

En 1968 se estrena la película *La Gran Aventura de Horus*, la cual se convierte pronto en una obra maestra que además trae consigo a dos jóvenes que después serían pilares en el anime: Isao Takahata y Hayao Miyazaki. Por el lado de la televisión, empieza la diversificación de temas con la aparición del mecha, los robots y la ciencia ficción, en preparación de lo que fue el boom inmediato del anime.

A mediados de la década siguiente, el proyecto "World Masterpiece Theatre", que animaba grandes historias de la literatura universal, fue llevado adelante precisamente por Miyazaki y Takahata, quienes hicieron sufrir en sus ratings a grandes creadores de anime, como Leiji Matsumoto y Yoshiyuki Tomino.

1. Shiro Hebi. 1958. Película.
La Leyenda de la Serpiente Blanca
Dirección y guión: Yasuji Yabuka • Diseño: Nobu Uehara • Dirección de animación: Genhiro Daiku

Esta película cuenta la historia del amor puro entre Shu Shien y Pai Ning. Ella es la Princesa Blanca y lleva en ella el espíritu de la Serpiente Blanca. Esta película fue de larga edición y fue la primera en colores. Hecha por Toei Doga, fue recibida gratamente por la crítica japonesa y del mundo. Como dato curioso, todos los personajes de esta película fueron interpretados por sólo dos seiyuu: Hisasho Morihen y Mariko Miyashiro.

2. Tetsuwan Atom. 1963. TV.
Atom Puños de Hierro (Astroboy)
Original y dirección general: Osamu Tezuka • Director: Kikuya Tomino • Guión: Romuya Suzuki

Ésta es la obra de Tezuka más representativa y más famosa en todo el mundo. La animación de esta serie de TV quedó a cargo de Mushi Pro, el estudio de animación fundado por Tezuka. El estreno de la serie ha sido reconocido recientemente como uno de los eventos mediáticos más importantes del siglo 20 en Japón. Un dato curioso de esta serie es que fue animada a tres cuadros por segundo, lo que hace que contraste drásticamente con la animación actual.

3. Taiyou no Ouji: Horus no Daibouken. 1968. Película.
La Gran Aventura de Horus, el Príncipe del Sol
Director: Isao Takahata • Original: Kazuo Fukazawa • Celdas: Hayao Miyazaki • Elaboración de cuadros: Yasuo Outsuka

Es una fantasía que describe la guerra entre Horus y el mundo Gurun. Basada en la obra *Chikizani no Taiyou* (*El Sol de Chikizani*), tiene como escenario a Europa del Norte. Este trabajo tuvo muchas interrupciones, pero se logró completar por el entusiasmo de los involucrados luego de tres largos años.

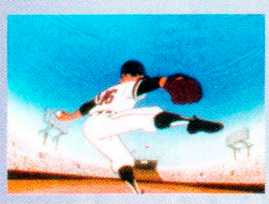
4. Kumo to Tulip. 1943. Película.
La Araña y el Tulipán
Director: Kenso Seioka • Original: Michiko Yokoyama

Historia de una araña que trata de seducir a una chica del insecto carpa. La araña no logra su objetivo y el insecto carpa se enoja, por lo que la araña la encierra en un tulipán. La obra está basada en el cuento para niños *Yoiko Yoiko* (*Buen chico*).

5. Wanpaku Ouji no Orochi Talji. 1963. Película.
La Cacería de Serpientes del Príncipe Ruidoso
Director: Yuugo Sekigawa • Guión: Ichiro Ikeda, Kei Ijima • Elaboración de cuadros: Masuji Mori • Original: Yasuo Outsuka

Susano lucha contra Yamato no Orochi para salvar a la princesa Kushinada. Esta película comparte la referencia a la mitología japonesa con la mucho más actual *Blue Seed*. Sus personajes son de estilo japonés y pone énfasis en las figuras planas, además de técnicas para fondo al estilo de las artes plásticas. Una obra con que se empezaba a comprobar la originalidad del dibujo animado japonés.

6. Kyoujin no Hoshi. 1968. TV. La Estrella del Equipo Kyoujin
Director: Tadao Nakahama • Original: Hazuki Onohara, Noburu Kawasaki • Elaboración de cuadros: Daiyoshiro Nanbe



Sobre la base del entrenamiento que le da su padre Ichitetsu, un genio del béisbol, su hijo Yuma Hoshibi se convierte en el lanzador estrella del equipo Kyoujin, y la serie describe toda su actividad. La descripción sicológica exagerada que le da el director Nakahama hace que la obra tenga doble efecto al añadir el tema del antagonismo padre-hijo.

7. Nagagutsu o Haita Neko. 1969. Película. El Gato con Botas
Director: Kouro Yasui • Original: Charles Perrault • Guión: Hisashi Inoue, Yohisa Yamamoto • Elaboración de cuadros: Yasuji Mori

Pierre, el tercer hijo de una familia campesina, sale de viaje con Pero, y ambos se dirigen al castillo del rey mago Lucifer para salvar a la princesa. La alegría del manga es condensada en esta película, que tuvo mucho éxito tras su estreno. Debido precisamente a este éxito, el gato con botas Pero se convirtió en la mascota de la productora de animación Toei Doga.

8. Ashita no Joe. 1970. TV. Joe del Mañana
Original: Chou Takamori, Tetsuya Chiba • Director: Osamu Dezaki • Elaboración de cuadros: Akio Sugino

Es la animación de uno de los principales mangas de deportes que se hayan hecho jamás, basada en el boxeo. Joe Yabuki pelea con su rival Tetsu Kaseki. Esta serie marcó una época y tuvo una técnica que la acercaba al documental.

9. Lupin Sanyou. 1971. TV. Lupin III
Original: Monkey Punch, basado en Maurice Le Blanc (Arsène Lupin) • Directores: Isao Takahata, Hayao Miyazaki, Masaaki Oukuma • Elaboración de cuadros: Yasuo Outuska

La historia de Lupin III es tan famosa que no necesita ser explicada, y se populariza más aún con el estreno de esta ya legendaria serie de TV, que describe el modo de vida de Lupin III, un elusivo ladrón que consigue todo lo que desea. En esta obra, la parte seria la pone Oukuma hasta el sexto capítulo, y a partir del séptimo, Miyazaki y Takahata le agregan la cuota de humor, con lo que logran una obra para todos los gustos.

10. Kagaku Ninja Tai Gatchaman. 1972. TV. Equipo Científico Ninja Gatchaman (Fuerza G)
Original, diseño de personajes: Tatsuo Yoshida • Director: Hisayuki Toriumi • Diseño mecánico: Kunio Okawara

Esta serie describe la actuación del grupo ninja Gatchaman en su defensa del mundo de la invasión de Sosai X. La más representiva de las obras de héroes serios de la compañía de animación Tatsunoko, con un toque de "comic", también es la primera obra en que se trabaja con diseño de mecha y escenarios muy elaborados. Más información en *Sugoi* 16 (pp 26-31).

11. Mazinger Z. 1972. TV. Mazinger Z
Original: Go Nagai • Director: Arigo Origawa • Guión: Susumu Takahisa • Elaboración de cuadros: Noriatsu Hane

La serie que da inicio a la era de los súper robots en el anime. El inmenso robot Mazinger Z, manejado por Kouji Kabuto, lucha contra los robots del Dr. Hell, que trata de apoderarse del mundo. Esta obra también da inicio a la época del merchandising de productos asociados a este tipo de anime (modelos, juguetes, etc). Más información en *Sugoi* 7 (pp 26-31).

12. Alps no Shoujo Heidi. 1974. TV. Heidi, la Niña de los Alpes (Heidi)
Original: Johanna Spyri (Heidi) • Director: Isao Takahata • Guión: Takashi Matsuki • Elaboración de cuadros: Hiroichi Kodabe • Escenarios: Hayao Miyazaki

Basada en una famosa novela, esta serie nos trae una visión de la vida en los Alpes a partir de la visión de la niña pastora Heidi. Es una obra grandiosa que expresa en animación muchas cosas que a veces no se pueden decir con palabras, y que describe de forma amable la forma en que se mueven y recrean las emociones y los sentimientos de la gente.

13. Uchuu Senkan Yamato. 1974. TV. Nave Espacial Yamato
Dirección general y diseño de personajes: Leiji Matsumoto • Director: Noboru Ishiguro • Diseño: Yoshihen Nishisaki • Diseño mecánico: Studio Nue

Uno de lo más grandes clásicos de la animación japonesa, que ha marcado a generaciones y generaciones de japoneses, principalmente a los que trabajan en el mundo del anime. El glorioso acorazado Yamato es reflotado y convertido en una nave espacial, última esperanza de la humanidad, a la que se le encarga salir en un largo y peligroso viaje hacia el planeta Iscandar en busca de la solución a la radioactividad que está eliminando la vida en la Tierra. Más información en *Sugoi* 6 (pp 12-17).

14. Yuusha Raiden. 1975. TV. Reideen, el Vallente
Original: Ryobu Suzuki • Directores: Yoshiyuki Tomino, Tadao Nagahama • Diseño de personajes: Yoshikazu Yasuhiko

Akira Hibiki maneja a Reideen, quien pelea con Barao, el gran emperador mago. La serie fue producida por Soeisha, una empresa antecesora de Sunrise, y en ella aparece Shaakin, un antecedente de los personajes bellos en el anime. Esta obra marcó el camino de los súper robots y posteriormente de los robots transformables. Tuvo una nueva versión en 1996.

15. Haha wo Tazunete Sanzen Ri. 1976. TV. 3.000 Leguas en Busca de Mamá (Marco)
Original: Edmundo D'Amicis (De los Apeninos a los Andes, relato incluido en la novela Corazón) • Director: Isao Takahata • Elaboración de cuadros: Hiroichi Kodabe, Reiko Okuyama, Hayao Miyazaki

Uno de los más grandes éxitos del proyecto WMT que Takahata llevó al anime. Se trata de una serie de travesía que sigue la odisea del pequeño Marco Rossi en busca de su mamá desde Italia hasta Argentina. En 1999 se lanzó una nueva película que resumía la serie. Más datos en *Sugoi* 11 (pp 38-43).

2. La gran explosión del anime

En el verano del 77 tuvo un gran éxito la película *Yamato*, que resumía la primera serie de tres años atrás. En el verano del 78 se estrena otra película más, titulada *Adiós Yamato*, que tuvo un gran éxito y fue considerada como "el primer boom del anime" en Japón. Los grupos de jóvenes fans que pasaban la noche en la puerta de los cines se veían extraños a los ojos de los adultos, pero para esos jóvenes, la espera era parte de una gran fiesta, incomprensible para cualquiera que no fuera fan de la serie. Se da también inicio a una de las actividades alternativas de los fans, como es coleccionar e intercambiar mercadería relacionada con su anime favorito, mientras también aparecen las celdas originales como preciados tesoros y se crean los círculos de aficionados. Ese año también se publica el primer número de *Animage* como una revista dedicada al entretenimiento para jóvenes y adolescentes. Antes, en 1977, se había estrenado *Star Wars* (*La Guerra de las Galaxias*), por lo que no es una coincidencia que el anime y su ciencia ficción se pusieran de moda. Destacan nombres como Leiji Matsumoto, quien el 79 estrena *Galaxy Express 999*, con lo que él y sus estrenos se convierten en columna vertebral de esta etapa.

Otro nombre importante es el de Yoshiyuki Tomino, quien en 1979 con la primera serie de la saga de *Gundam* describe los sentimientos de la gente joven que se ve envuelta en una guerra que no puede evitar. Esta serie no llegó a la cima del rating, pero recibió el apoyo incondicional de una fiel legión de fans que han permitido que hasta hoy exista una serie de *Gundam* o se anuncie una próxima película.

El 22 de febrero de 1981 se realizó el evento "Declaración del Nuevo Siglo de Animación" en la plaza delante de la salida este en Shinjuku (Tokio). Se había planeado una movilización de mil personas, pero fueron más del doble y se apoderaron del lugar. El anime era el medio de comunicación de estos jóvenes, y el futuro del anime empezaba a brillar.

16. Lupin Sanyou. 1977. Película. Lupan III
Producción: Monkey Punch • Dirección y guión: Souchi Yoshikawa • Elaboración de cuadros: Yoshio Kajima, Shunso Aoki

La primera película que se hizo de la historia del ladrón Lupin III y que cuenta la lucha entre Mamou y los conspiradores de Lupin III. Desarrolló un mundo serio para Lupin III en comparación con el tono de la segunda serie de TV, cargada de toques de humor.

17. Ie Naki Ko. 1977. TV. El Niño sin Hogar (Remi)
Original: Héctor Malot (Sans Famille) • Director: Osamu Dezaki • Elaboración de cuadros: Akio Sugino • Artes: Shichiro Kobayashi

Describe el crecimiento del niño Remi, que fue vendido por su padre adoptivo a Vitalis y su compañía de circo ambulante. Estrenada para el 25 aniversario de la Nihon TV, también fue la primera obra famosa de la Tokyo Movie Shinsha (TMS). Hubo una nueva versión en 1997.

18. Time Bokan series Yattaman. 1977. TV. La Máquina del Tiempo
Original: Tatsunoko • Director: Hiroshi Sagawa • Diseño de personajes: Kikou Amano • Elaboración de cuadros: Kazuhiko Udegawa

Es la segunda parte de la serie *Time Bokan*. Los conspiradores Doronshou, junto con Ai-chan y Gan-chan, que se han convertido en Gatchaman, salen de viaje por el mundo alrededor de Dokurosuton. Gracias a su éxito, las series de *Time Bokan* se convirtieron en clásicos.

19. Saraba Uchuu Senkan Yamato: Ai no Senshi Tachi. 1978. Película. Adiós, Nave Espacial Yamato: los Soldados del Amor
Dirección general y diseño de personajes: Leiji Matsumoto, Toshio Toda • Director: Noboru Ishiguro • Elaboración de cuadros: Sige Shiokawa • Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko

Es la película que continúa a *Uchuu Senkan Yamato* y describe hasta el hundimiento del Yamato debido a la guerra con el imperio de Hakushiro Keisei. Es oportuno comentar que gracias a la llegada de esta obra sucedió el primer boom de la animación.

20. Mirai Shounen Conan. 1978. TV. Conan, el Niño del Futuro
Original: Alexander Key (The Incredible Tide) • Director: Hayao Miyazaki • Elaboración de cuadros: Yasuo Outsuka

Lana, la chica que huye de Lepka y la Industria, que atentan contra la resurrección de la energía solar, se encuentra con Conan y ambos se ven envueltos en esta lucha. Es la primera animación de la televisora NHK y se convierte posteriormente en el primer paso oficial de la carrera de Hayao Miyazaki. Más información en *Sugoi* 5 (pp 16-18).

21. Takarajima. 1978. TV. La Isla del Tesoro
Original: Robert L. Stevenson • Director: Osamu Dezaki • Elaboración de cuadros: Akio Sugino • Artes: Shichiro Kobayashi

Jim encuentra el mapa de una misteriosa Isla del Tesoro, y junto al profesor Livesey parten hacia la isla, pero en el camino se tienen que enfrentar a piratas que se habían disfrazado como tripulantes, liderados por el temido John Silver.

22. Ace wo Nerae. 1979. Película. Apuntando a ser As
Original: Suzumika Yamamoto • Guión: Keisuke Fujikawa • Director: Osamu Dezaki • Elaboración de cuadros: Akio Sugino

Describe la vida de Hiromi Oka, joven y prometedora figura del tenis, y la devoción que su entrenador siente por ella. Por el éxito de su serie fue llevada al cine y se convirtió en una de las animaciones representativas del género shoujo. Fue de alguna manera parodiada por *GunBuster*.

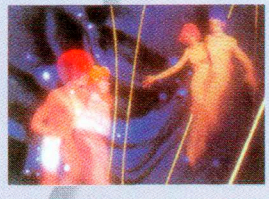
23. Akage no Anne. 1979. TV. Anne de Green Gables
Original: Lucy Montgomery Maud (Anne of Green Gables) • Director: Isao Takahata • Cuadros y diseño de personajes: Yoshifumi Kondo

Es la obra maestra de las que se presentaron en el "World Masterpiece Theatre" y que Takahata hizo ciñéndose a la novela, con una estructura que potencia el sentido de las conversaciones del original. Describe el crecimiento de la huérfana Anne Shirley.

24. Kidou Senshi Gundam. 1979. TV. Mobile Suit Gundam
Director: Yoshiyuki Tomino • Diseñador de personajes: Yoshikazu Yasuhiko • Diseño mecánico: Kunio Okawara

La obra que rompió el patrón de los súper robots y tras la cual el género no volvió a ser el mismo, con una certera trama que dejaba de lado el protagonismo del robot y centraba la historia en sus pilotos y las relaciones políticas que los obligaba a pelear. Gundam es otro de los animes que preparan el camino al gran boom que vino después. Más información en la revista *Sugoi* 12 (pp 40-45)

25. The Ideon be Invoked Hatsudohen. 1982. Película. Invocando al Ideon (Space Runaway Ideon)
Director: Yoshiyuki Tomino • Guión: Hajime Yatate • Diseño mecánico y elaboración de cuadros: Tomokane Shiokawa



La película narra la búsqueda de la energía "Ide" y describe el drama que ocasiona el encuentro entre dos razas: la terrestre y los Baffu Kuran. En la proyección de esta película se incluyó una edición de la serie de TV y nueva animación.

26. Ukiryoo Gumo. 1982. Película. La Nube Errante
Original: George Akiyama • Director: Mamoru Shinsaki • Guión: Yagasa Daiwa • Elaboración de cuadros: Kazuo Tomisawa

Esta película nos muestra la vida de Ryoma Sakamoto y Gumo Ukiryoo en una casa pensión que siempre anda atestada. Se trabajó mucho para alcanzar un nuevo nivel de animación, lo que se nota sobre todo en la secuencia del asesinato de Ryoma.

27. Soukou Kihei Votoms. 1983. TV. Armored Trooper Votoms
Original y director: Ryosuke Takahashi • Diseño de personajes, elaboración de cuadros: Kinoyuki Shioyama • Diseño mecánico: Kunio Okawara

Otro clásico del género mecha que ya incorpora una historia romántica. Esta vez, con el trasfondo de una gran guerra galáctica también participamos de la historia de amor entre Kiriko y Fina. De esta manera, el estudio Sunrise continuaba su línea de historias de robots con una trama profunda, además de contar con buena animación y trabajo de escenarios.

28. Ginga Tetsudou 999. 1979. Película. Galaxy Express 999
Original: Leiji Matsumoto • Director: Taro Rin • Guión: Shiro Ishimori • Elaboración de cuadros: Kasuo Komatsubara

Tetsuro Hoshino desea tener un cuerpo de robot y para poder llegar al lejano planeta en que puede hacer su deseo realidad, recibe un pase en el Galaxy Express, un tren espacial de propiedad de Maetel. Esta película fue la primera de gran calidad de animación para una historia de Leiji Matsumoto.

29. Lupin Sanyou: Cagliostro no Shiro. 1979. Película. Lupin III: El Castillo de Cagliostro
Original: Monkey Punch • Director: Hayao Miyazaki • Elaboración de cuadros: Yasuo Outsuka

El primer trabajo de dirección cinematográfica de Hayao Miyazaki, y para muchos la mejor película que se haya hecho acerca de *Lupin III*. La historia nos cuenta la búsqueda de Lupin y sus amigos del origen del dinero "cabra", al mismo tiempo que tratan de salvar a la bella Clarisse de las manos del Conde Cagliostro. Al momento de ser estrenada no tuvo mayor impacto en la crítica, pero recibió bastante apoyo por parte de la TV. Steven Spielberg la calificó como una de las mejores películas de aventuras de todos los tiempos.

3. El inicio de la generación del "fan" del anime

Al irrumpir en los años 80, la cantidad de animaciones se incrementa violentamente, y el centro de la animación pasa de las películas hacia la TV. Muchos de los jóvenes que se bautizaron durante el boom pasaron a formar parte de la industria, pero siguieron siendo fans del anime aun trabajando en su producción. A estos nuevos miembros del mundo de la animación buscó el director Mamoru Oshii para concretar su idea de crear una televisión más radical y anárquica, y de esa búsqueda y experiencia resulta *Urusei Yatsura*.

Posteriormente, la llegada de *Macross* marcó también el cambio de generaciones a nivel de tendencias, nombres, ídolos y diseños. La idea de "mecha y mujeres bellas" fue uno de los aportes que trajo *Macross*. Aquí aparecen otros nombres que fueron famosos después, tales como Shouji Kawamori y Haruhiko Mikimoto.

Mientras tanto, en Osaka, dos jóvenes participaban de un grupo de fans de *Macross* y la ciencia ficción: Hideaki Anno y Hiroyuki Yamaga. En 1981, ambos presentaron en la convención de ciencia ficción de ese año el opening de Daicon III, y a pesar de no ser profesionales, recibieron el aplauso general. En 1982 repiten su éxito con el opening de Daicon IV, y junto a ellos participan Toshio Okada, Yoshiyuki Sadamoto, Mahiro Maeda y Takami Akai. Fueron reconocidos por el opening de Daicon V en 1983, y todos ellos posteriormente formaron el estudio Gainax.

30. Urusei Yatsura. 1981. TV. Esos Molestos Extraterrestres
Original: Rumiko Takahashi • Directores: Mamoru Oshii (1-129), Kazuo Yamasaki (130-218)• Guión: Kasunori Ito • Diseño mecánico: Akemi Takada

Un gran staff para un gran clásico del anime de humor disparatado. Ataru Moroboshi, el joven más enfermo, libidinoso, patético y con la peor mala suerte del mundo, queda comprometido en contra de su voluntad con la bella extraterrestre Lum. Esta serie además contaba en sus diálogos con una gran cantidad de referencias y bromas para los aficionados al anime.

31. Chouji Kuuyousai Macross. 1982. TV. Fortaleza Superdimensional Macross
Director: Noboru Ishiguro • Guión: Kenichi Matsusaki • Diseño de personajes: Haruhiko Mikomoto • Diseño mecánico: Shouji Kawamori, Hitoki Miyabu

Una de las producciones más importantes de su tiempo y que recoge muchas de las cosas que series como *Gundam* y *Votoms* ya habían presentado, agregando la aparición de una "idol singer" entre los personajes. *Macross* cuenta con nombres que luego formaron parte de la nueva generación de la industria.

32. Mahou no Princess Minky Momo. 1982. TV. Magical Princess Minky Momo (Gigi)
Director: Kunihiko Yuyama • Guión: Shishi Shuto • Diseño de personajes: Tomio Ashida, Noa Misaki, Ayami Watanabe

La princesa Minky Momo, del país de los sueños Finalinarsa, va a la Tierra con la misión de lograr que la gente sueñe otra vez. En esta obra, que revitalizó al subgénero de las chicas mágicas, destaca el trabajo de voces, pues todos eran jóvenes seiyuus que ya habían trabajado en los albores de esta nueva generación, en obras como *Urusei Yatsura* y *Macross*.

33. Mahou Tenshi Creamy Mami. 1983. TV. Creamy Mami, el Ángel Mágico
Director: Hiroshi Kobayashi • Diseño y guión: Kazunori Ito • Diseño mecánico: Akemi Takada

Yu Morisaka recibe de la maga Pino Pino el encargo para hacer uso de la magia en la Tierra por el plazo de un año, y para tal fin se transforma en Creamy Mami. Ésta fue la primera serie de chicas mágicas que trajo algo de realidad a este tipo de series para niñas, que se caraterizan por tener fuertes elementos de sueños.

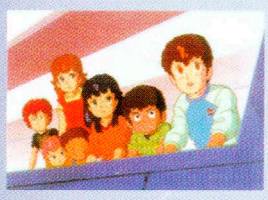
34. Mirai Keisatsu Urashiman. 1983. TV. Urashiman, el Policía del Futuro
Director: Koichi Maka • Guión: Hirohisa Masuda • Diseño mecánico: Takashi Wakamura

Ryu Urashima da un salto en el tiempo y desde el año 2000 va a parar al año 2050. Una vez allí, termina formando parte de la Magma Police, un equipo de operaciones mecánico que se enfrenta con la organización criminal Necrime. Esta obra representa la etapa "New Wave" de la productora Tatsunoko.

35. Daicon V. 1983. Animación exhibida en un evento de anime. Secuencia de apertura de Daicon V
Dirección y animación: Hiroyuki Yamaga, Hideaki Anno, Takami Akai, Mahiro Maeda

Esta animación es uno de los primeros trabajos de Gainax, y sólo es una secuencia de apertura que fue presentada en la 22da convención de ciencia ficción de Japón. Fue producida por la General Products, que posteriormente pasó a llamarse Gainax.

36. Ginga Hiouriu Vifam. 1983. TV. Round Vernian Vifam
Planeamiento: Hajime Yatate, Yoshiyuki Tomino • Original y dirección: Takeko Komoda • Guión: Hiroyuki Hoshiyama • Diseño Mecánico: Tou Ashida



Esta serie cuenta la historia de 13 jóvenes Kureddo que persiguen a los civilizadores del planeta con ataques de los alienígenas Kukutonian. Es una obra con visos de leyenda sobre el viaje a la deriva de estos chicos, al estilo de las animaciones de robots. Como dato curioso, su tema de apertura estaba cantado en inglés.

37. Dongari Boushi no Memoru. 1984. TV. Memoru del Sombrero "Dongari"
Director: Hiroshi Katsunishi • Guión: Junichi Yukimuro • Diseño mecánico: Haruhiro Naguro, Suichiro Suzuki

Historia de la amistad entre Memoru, un extraterrestre pequeño que parece un hada, y una joven débil llamada Mariel, a quien conoce tras su inesperada llegada a la Tierra. Obra de fuertes elementos fantásticos con establecimientos de ciencia ficción.

38. Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer. 1984. Película.
Urusei Yatsura 2: Hermosa Soñadora
Original: Rumiko Takahashi • Guión y dirección: Mamoru Oshii • Diseño mecánico: Kazuo Yamazaki • Elaboración de cuadros: Kazuo Yamazaki, Yuuji Moriyama

La segunda película de la popular serie de TV, que al igual que ella cuenta en la dirección con Mamoru Oshii, a quien conocemos por trabajos más serios, como *Ghost in the Shell* o *Tenshi no Tamago* (*El Huevo del Ángel*). Esta vez, la acción se realiza en medio de múltiples sueños de Lum, quien ha caído bajo el influjo del rey de los sueños. El transfondo onírico da pie a muchos disparates en la trama, como cabría esperar de una comedia como ésta.

39. Chouji Kuuyousai Macross: Ai Oboete Imasuka. 1984. Película. Fortaleza Superdimensional Macross: ¿Recuerdas el amor?
Original: Studio Nue • Dirección: Shouji Kawamori • Guión: Shoji Kawamori, Yuhiro Tomida • Diseño mecánico y elaboración de cuadros: Haruhiko Mikimoto

Película de la serie de TV que a su vez fue todo un éxito. Es un recuento a partir de los primeros 26 episodios. Es obligatorio ver el acabado trabajo de mecha de esta película, que fue de lo más impresionante para su época, y en el que trabajaron también Hideaki Anno, Ichiro Itano y Toshihiro Hirano. Mayores datos en *Sugoi* 8 (pp 17-20).

40. Mahou no Star Magical Emi. 1985. TV. Magical Emi, la Estrella Mágica
Director: Takashi Yasuumi • Guión: Hiro Kobayashikawa, Mami Watanabe • Diseño mecánico y elaboración de cuadros: Yoshiyuki Kishi

Mai Kotsuki ha recibido magia del Hada de los Espejos Topo y actúa convirtiéndose en Magical Emi. Es la tercera de las chicas mágicas de Studio Pierrot, productora responsable también de series como *Urusei Yatsura* o *Fushigi Yuugi*. Causa bastante impresión el final de esta serie, en el que Mai destruye la magia.

41. Aoki Ryuusei SPT Layzner. 1985. TV. La Estrella Fugaz Azul, SPT Layzner
Director: Ryosuke Takahashi • Original: Kakihisa Ito • Elaboración de cuadros: Moriyasu Taniguchi • Diseño mecánico: Moriyasu Taniguchi y Kunio Okawara

Eiji, que llegó a Marte para detener la guerra de invasión a la Tierra, apunta junto con Anna a regresar allí. La primera parte de esta serie muestra la relación entre Eiji y sus compañeros, y la segunda muestra el estado del mundo después de tres años. Esta serie enfatiza una ciencia ficción más dura.

42. Ouritsu Uchuu Gun: Honneamis no Tsubasa. 1987. Película. La Real Fuerza Espacial: Alas de Honneamis
Diseño, guión y dirección: Hiroyuki Yamaga • Diseño mecánico y elaboración de cuadros: Hideaki Anno, Shio Itada, Ouji Moriyama

El soldado Shiro Lhadatt, de la Real Fuerza Espacial, se encuentra con una chica llamada Leiquinni Nondelaiko mientras se planea el primer vuelo espacial, todo esto en un mundo que no es la Tierra. Es la primera película que Bandai auspició y también constituye la ópera prima de Gainax. Cuenta la historia de ese mundo paralelo a manera de documental. Muy alabada por la crítica, fue en su época un fracaso de taquilla y Bandai tardó siete años en recuperar la inversión.

4. El mundo de Studio Ghibli

Después de *Horus*, Miyazaki y Takahata parecen destinados a trabajar juntos y ambos quedan inmersos en *Conan, el Niño del Futuro* y *Lupin III: el Castillo de Cagliostro*. Pero no se vuelven muy conocidos hasta el estreno de *Nausicaä*. Tras el estreno de esta película, surge la idea de no desarmar al grupo humano que se formó y con ellos se funda Studio Ghibli en 1985, creador de muchos largometrajes imprescindibles de la animación japonesa y por méritos propios famoso incluso fuera de Japón. Además, arrasó con muchos premios japoneses cada vez que estrenaron películas. Títulos como *Kiki's Delivery Service* tuvieron un ingreso en taquilla de 2.200 millones de yenes, mientras *Mononoke Hime* alcanzó la cifra de 10.000 millones de yenes, pese a su temática un poco más densa, con lo cual se convirtió por mucho tiempo en la película más taquillera de Japón.

43. Kaze no Tani no Nausicaä. 1984. Película. Nausicaä del Valle del Viento
Original, guión, y dirección: Hayao Miyazaki • Productor: Isao Takahata • Elaboración de cuadros: Kazuo Komatsubara • Diseño mecánico: Ikou Kaneda, Hideaki Anno

Después de la destrucción del mundo, los sobrevivientes se ven amenazados por la propagación sobre la superficie de una "selva tóxica" llena de gigantescos insectos y venenosa miasma. Una joven princesa, llamada Nausicaä, tratará de restablecer el lazo roto con la naturaleza. Una obra impecable que dio el espaldarazo final a Hayao Miyazaki y lo convirtió en uno de los más influyentes directores de animación en todo el mundo. Hideaki Anno se encargó de los cuadros originales del Soldado Divino. Esta película también marcó la pauta de una temática recurrente en las subsiguientes películas de Miyazaki, en especial en lo referente a la ecología y la navegación aérea. Vale comentar que a pesar de la devoción creada por esta adaptación cinematográfica, quienes han leído el manga original de siete volúmenes (la película adapta el primero y algo del segundo) consideran esa versión (dibujada por el propio Miyazaki) como mucho más satisfactoria. Para mayores datos de la odisea que significó la animación de esta historia, consultar *Sugoi* 15 (pp 49-57).

44. Tenkuu no Shiro Laputa. 1986. Película. Laputa, el Castillo del Cielo
Original, guión y dirección: Hayao Miyazaki • Productor: Isao Takahata • Participación: Tsutomu Iida, Tetsu Kimura, Norihiko Suto • Elaboración de cuadros: Shi Funauchi

El pequeño Pazu se involucra accidentalmente con Cita, niña descendiente de la gente que construyó Laputa, el castillo del cielo. Ambos se ven envueltos en la búsqueda y las luchas por el tesoro de este castillo flotante. Sobre la base de uno de los relatos de *Los Viajes de Gulliver* de Johnatan Swift, Miyazaki construye una de sus películas más reconocidas, con elementos que luego se han encontrado en otros animes: rocas y edificios flotantes, pendientes misteriosos y grandes poderes ocultos por siglos debido a su mal uso por parte de la humanidad (basta mencionar ejemplos como las series televisivas *Escaflowne* o *Nadia*). Una curiosidad: los robots de esta película fueron usados antes por Miyazaki en unos episodios que dirigió de la serie de *Lupin III*. *Laputa* fue la primera película que produjo el Studio Ghibli, que finalmente reunió bajo un mismo techo los talentos de Miyazaki, Takahata y Yoshifumi Kondo, quien dos años antes de su inesperado fallecimiento dirigió la entrañable *Mimi wo Sumaseba* (*Si Escucho con Cuidado*, más conocida en occidente como *Whisper of the Heart*).

45. Tonari no Totoro. 1988. Película. Mi Vecino Totoro
Original, guión y dirección: Hayao Miyazaki • Elaboración de cuadros: Koharu Sato, Shi Funauchi, Iko Kaneda, Yoshifumi Kondo

Teniendo como escenario una aldea agrícola de los alrededores de Kantou (Tokio) en el año 1955, esta película nos muestra las relaciones del mononoke Totoro, que vive en el bosque cerca de la casa de las niñas Mei y Sakki. Resaltan poderosamente el trabajo de escenarios y el retrato de la vida diaria, que confirma al Studio Ghibli como el más influyente en animación para cine. *Totoro* es sin dudas una de las mejores películas animadas infantiles de todos los tiempos.

46. Hotaru no Haka. 1988. Película. La Tumba de las Luciérnagas
Original: Akiyuki Nosaka • Guión y dirección: Isao Takahata • Diseño de personajes y dirección de animación: Yoshifumi Kondo

Una de las películas más duras y dramáticas que el anime nos ha dado y, como suele ser, de la mano de Studio Ghibli y de uno de sus tres nombres importantes, Isao Takahata. Basada en la novela semiautobiográfica de Akiyuki Nosaka, que ganó el premio Naoki. Más información en la página 42 de esta edición.

47. Mononoke Hime. 1997. Película. Princesa Mononoke
Original, guión y dirección: Hayao Miyazaki • Elaboración de cuadros: Masashi Ando, Kitaro Kosaka, Yoshifumi Kondo

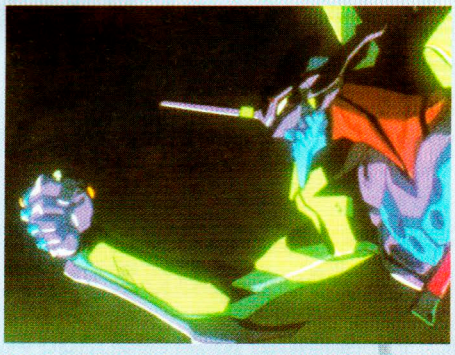
El joven Ashitaka es maldecido por un dios maligno y eso lo obliga a abandonar su aldea, en busca de detener la maldición que gradualmente lo va a matar. Llega así hasta la aldea de Tatara, regida por la indómita Eboshi, que lucha sin cuartel contra los dioses del bosque por el espacio para vivir y trabajar. Por parte del bosque lucha San, una humana criada por lobos cuyo apelativo da nombre a la película. Una de las obras de mayor presupuesto de la animación japonesa, que retoma las viejas ideas de Miyazaki, como la destrucción del equilibrio del ambiente en medio de grandes conflictos y un trasfondo muy épico. Más información en *Sugoi* 11 (pp 30-37).

NOSOTROS ELEGIMOS:
Las Mejores Animaciones del Siglo XX

Desde el año pasado hasta febrero del presente, Newtype, la otra revista más importante de anime en Japón, realizó una encuesta entre sus lectores sobre la base de las tarjetas cuestionario que incluyó en sus ediciones mensuales y con votos en su página en Internet. Las categorías fueron tres: mejor película, mejor OVA y mejor serie de TV.
De seguro, algunos pondrán el grito en el cielo al ver cómo acabaron las votaciones, o de seguro se sentirán ofendidos porque sus animes favoritos no han sido considerados o porque "eso" ha quedado tan bien clasificado. En fin, todos los rankings son arbitrarios y éste no es la excepción, así que echémosle una mirada a la forma como los aficionados japoneses conciben este "milenio" de anime.

Mejor serie de TV

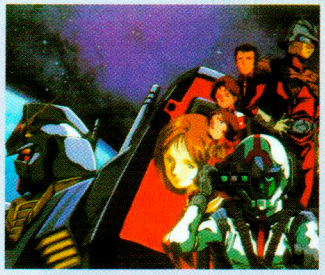
1. Shin Seiki Evangelion (1995) - 9.587 votos



Para los aficionados japoneses, ésta es la serie por excelencia y nunca habrá una igual o mejor. Es considerada por tanto una obra maestra que quedará en la historia de la animación mundial. Argumento, personajes, narración, diseño mecánico... Una serie sólida por donde se la vea.

2. Kidou Senshi Gundam (1979)- 9.424 votos

Para un japonés, cualquier japonés, es imposible no haber escuchado en algún momento hablar de *Gundam*, así jamás le haya dado por ver anime. En ese sentido, ésta es una serie que definitivamente no puede faltar en ningún ranking de este tipo.



3. Cowboy Bebop (1998)- 3.929 votos

Con Spike Spiegel vuelve a la vida el "héroe" del anime. Una serie que definitivamente deja satisfechos no sólo a sus seguidores en particular, sino a cualquiera que entra en contacto con ella. Más información en *Sugoi* 13 (pp 32-39) y 14 (pp 46-51).

4. Card Captor Sakura (1999)
5. Martian Successor Nadesico (1996)
6. Mugen no Ryvius (1999)
7. Fushigi no Umi no Nadia (1990)
8. Uchuu SenkanYamato (1974)
9. Galaxy Express 999 (1978)
10. Gundam W (1995)

Para la revista Newtype, el hecho de que sea *Evangelion*, el mito moderno del anime, la serie que haya vencido a *Gundam*, uno de los mitos más importante del pasado, significa claramente cómo han cambiado las generaciones en sus gustos, aunque conservan cierta preferencia por las series con tramas elaboradas. Además, esta idea parece confirmarse precisamente con la presencia de *Gundam* en el ranking a más de 20 años de su estreno.

Mejor OVA

1. Top wo Nerae! GunBuster (1988) - 3.459 votos

Otra de las grandes obras maestras del estudio Gainax. *GunBuster* es una obra que tiene virtudes para cautivar a cualquiera y que es también una parodia de todo lo que se había hecho en anime hasta entonces. Se nota la influencia de Gainax en la animación japonesa.

2. Gundam 0083: Stardust Memory (1991) - 3.428 votos

Para los aficionados a *Gundam*, una de las mejores encarnaciones que la legendaria saga haya tenido y que muestra un equilibrio entre la acción con grandes robots, y una buena trama para desarrollar. Una de las cumbres del estudio Sunrise.

3. Ah! Megamisama (1993) - 3.412 votos

Parece que la dulce sonrisa de Belldandy sigue cautivando a generaciones de aficionados en Japón. Es de destacar un adecuado trabajo en la selección de los seiyuus, una correcta adaptación del manga original y el diseño de personajes, así como una alta calidad de animación.

4. Tenchi Muyo! Ryo-Ouki (1992)
5. FLCL (2000)
6. Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team (1996)
7. Ginga Eiyu Densetsu [Leyenda de los Héroes Galácticos] (1988)
8. Gundam W: Endless Waltz (1997)
9. Taiho Shichauzo! (1994)
10. Gundam 0080: War in the Pocket (1989)

Desde su lanzamiento en 1988, *GunBuster* ha sido una de las OVAs preferidas de los aficionados. Recientemente reeditada en DVD, ha demostrado que nunca pasa de moda. Por otro lado, cabe señalar la presencia de cuatro historias del universo *Gundam*, hecho que nuevamente nos lleva a afirmar la importancia de esta saga, que aún influye en los gustos de los aficionados al anime de todo tiempo y edad.

Mejor película

1. Nadesico: The Prince of Darkness (1998) - 5.279 votos

La película de *Nadesico* presentó para todos los seguidores de la serie un tratamiento totalmente distinto y, sobre todo, un gran nivel de animación. Además, cerraba algunos cabos sueltos que la serie había dejado pendientes. Ello marca un aspecto negativo que esta película comparte con muchas otras del mundo del anime: para entenderla y disfrutarla a cabalidad, es imprescindible haber visto la serie de TV.

2. The End of Evangelion (1997) - 5.049 votos

Para los japoneses, las películas de *Evangelion* fueron un digno final para el más grande mito moderno de la animación. Películas cuyo valor era excelente en sí mismas, y no necesariamente por lo que había mostrado la serie de TV. Más información en *Sugoi* 12 (pp 32-39).

3. Lupin III: el Castillo de Cagliostro (1979) - 4.993 votos

Considerada la mejor película que se haya hecho de *Lupin III*, es reconocida también como el primer largometraje que dirigió Hayao Miyazaki. Ya sea por su ritmo trepidante o lo bien narrado de su historia, es una película que no parece datar de hace ya 22 años.

4. Laputa, el Castillo del Cielo (1986)
5. Nausicaä del Valle del Viento (1984)
6. Card Captor Sakura: la Carta Sellada (2000)
7. Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (1988)
8. Shin Seiki Evangelion: Shito Shinsei [Death] (1997)
9. Ah! Megamisama (2000)
10. Mobile Police Patlabor the Movie (1989)

Al terminar esta primera parte, insistimos en que todos los listados recopilatorios se guían por determinados criterios, hasta el punto en que "no están todos los que son, ni son todos los que están". A pesar de ello, hemos publicado estos rankings principalmente por su utilidad como herramienta de consulta y referencia, y esperamos que nuestros lectores así los consideren. En nuestra próxima edición concluiremos con estos interesantes repasos.

Quien evitó que Gainax se llevara los primeros puestos en las tres categorías es la película de *Nadesico*, lo que para muchos es injusto si se la compara con las películas de *Evangelion*. Pero un ranking es un ranking. Lo que sí se puede decir es que la película de *Nadesico* despertó en los aficionados japoneses el viejo sabor que las películas de *Gundam* y *Yamato* tuvieron: sabor a robots y naves de guerra antiguos. Por eso dicen los japoneses que algo que la hizo ganar fue la votación de ambas generaciones, sobre todo la antigua, que encontró en esta película algo de lo que en su tiempo vivió. En cuanto a los demás puestos, no es de extrañar que el nombre de Hayao Miyazaki se encuentre en tres de estos largometrajes.

Un tiempo después del arrollador triunfo de Pokémon, los ejecutivos de la competencia -en este caso, cuándo no, los inolvidables amigos de la Toei- decidieron que la idea de los monstruos de bolsillo no era tan ridícula como todo el mundo pensó al principio, y que aún había suficientes chibolos para ampliar el mercado. Así, después de mucha deliberación, una gran borrachera y la proposición de los argumentos más descerebrados jamás pensados, se presentó al mundo un "original" engendro del rubro de la aventura y el entretenimiento, tan devastador como los videojuegos en los bolsillos de los padres que esperaban que, después de Pokémon, nada, pero absolutamente nada, pudiera pelarles aún más sus alicaídas billeteras (y eso que no todos viven en el infeliz Tercer Mundo).

El nombre de esta plaga es:

DIGIMON MONSTRUOS DIGITALES

(porque con dígitos se hacen los cálculos de cifras que hacen feliz al fabricante y miserables a los papás)

Waldo Kohler F. — **Alberto Arredondo A.**

Así pues, esta nueva historia nos presenta a siete pequeños bastardos, digo, aventureros, en apariencia pituquillos huachafos en su forma de vestir, que andan confinados en uno de esos maravillosos y estúpidamente aburridos campamentos de verano, mientras la Tierra sufre una serie de inexplicables cambios climáticos y fenómenos tan enigmáticos como catastróficos, como nieve en el desierto del Sahara o la posible reelección de Alan García, entre otras cosas.

Mientras los engendros en cuestión lo pasan de lo lindo con la plata de sus papás, son elegidos por el destino y cada uno recibe un digivice, artilugio similar a uno de esos odiosos tamagochis que dan ganas de botar a la basura al primer berrinche. Éstos pequeños también decidieron despreciarlos diciendo "bah, no es un Game Boy para jugar Pokémon", etc. Andaban en estas profundas cavilaciones cuando fueron transportados al maravilloso Digimundo (¿qué se fumaron estos piojos?), lugar donde (por si no te has dado cuenta), como lo dice su nombre, todo es dígitos, o sea, plata. Desesperados por haber sido traídos a un lugar así sin su consentimiento, e inmersos en la terrible angustia de no tener a la mano un televisor, un Mc Donalds o un maldito vicio en la esquina para entretenerse, estos marcianos se entregaron a las más grandes alucinadas, al encontrarse (¡oh, sorpresa!) con unas criaturas grotescamente encantadoras, que harían ver al más horrible Pokémon como aspirante a un concurso de belleza. El destino fue tan cruel que cada uno recibió de enchufe una de esas mutaciones llamadas "Digimones" (muy original, ¿dónde habré escuchado un nombre así antes?), con lo cual se inicia una de esas aventuras de niños perdidos al estilo "Calabozos y Dragones" (no la porquería de película, por supuesto). Conozcamos, pues, a los pobres niños perdidos del país de nunca jamás:

Tai. El líder de esta disfuncional pandilla. Bajo su apariencia de niño dinámico se esconde todo un buscaproblemas. Seguramente fue expulsado de clases por indisciplina, golpear a sus compañeros y hacer todo lo que le venga en gana (como si fuera Bart Simpson). Pasa el rato en las ramas de los árboles para alejarse de la sociedad que lo molesta tanto y reprime sus naturales instintos de bullero y destructor. Por todo lo dicho antes, sus tutores decidieron orientarlo hacia un lugar donde la desobediencia y el maltrato al prójimo pudieran ser aprovechados: ¡el equipo de fútbol de la escuela! No tardará en hacerse de más fama, pero no por sus goles, sino por sus fouls a lo Steve Hyuga. Después de su último partido, que terminó con chibolos masacrados por doquier, fue expulsado del equipo y asignado al campamento de verano, en donde trató de no meterse en problemas. Su forma de vestir demuestra que desea ser una estrella y llamar la atención desesperadamente (usa chimpunes y guantes porque aún no decide si ser delantero o arquero, y sus inútiles lentes son de nadador, esquiador, aviador o ciclista. Quizás toda la indumentaria que trae puesta es para protegerse de las bombas caseras que fabrica en sus ratos libres. Su emblema es el valor, y realmente hay que tenerlo para salir vestido así.

Agumon. ¡¿Qué ?! ¿No voy a hablar de Koromon? ¡¿Perderé tiempo, queridos lectores, en describir un chicle masticado con orejas largas?! He decidido obviar a estas microbestias porque son literalmente monses para pasar a la más común evolución, y porque estoy por colapsar del espanto al tener que describir a estos bichos. He dicho.

Para desgracia de sus dueños, los digimones tienen una ventaja sobre los pokemones: ¡todos saben hablar! Lo cual, por cierto, no es gran cosa, puesto que se pasan la vida preguntando y diciendo estupidez y media. Al infeliz de Tai tuvo que tocarle la más preguntona y latosa de estas criaturas, quienes por costumbre andan siguiéndote de lado a lado como una especie de guardaespaldas mal pagado, en espera de un poco de atención. Agumon es una copia barata de Pikachu mezclado con Charmander (son tan originales que lo hicieron con hepatitis, como el ratón eléctrico), pero a diferencia de éste, sus armas son tan misias que necesita "digievolucionar" en formas superiores de vida (estos sí que no inventan nada), como dinosaurios enmascarados y cyborgs, para luego terminar en un tiranosaurio, todo dopado con esteroides y armado con la genkidama de Goku (¿no habrá juicio? Total, es Toei). Además, está envarado con el productor porque su transformación 3D es más bacán que la de sus compañeros (lero, lero...).

Matt. El típico chico creído. Matt llegó al campamento enviado por su padre que, divorciado de su madre y soltero otra vez (¡qué viva la juerga!), decidió tirarse una canita al aire y deshacerse de potenciales estorbos como el muchacho éste, además de prevenir otros problemas, ya que para ser un chibolo atractivo a las féminas, no le da bola a ninguna. Pero ya en el campamento, la cosa se puso seria al conocer Matt a Tai, que inició con éste una hostilidad patológica como dos gallos en un gallinero. Durante toda la aventura mantuvo una actitud de "me llegan todos", que sólo cambia para darse de porrazos con Tai, a quien detesta a muerte, porque él es más churro. Pero también se dice que "del odio al amor hay un solo paso". Matt descubrió que la persona más importante en su vida era Tai, y de paso descubrió lo loca que es. Para mayor escarnio, su emblema es

la amistad (eso es con cachita), pues si este amargado puede ser amigo de alguien, lo conocerá cuando entre a una discoteca de ambiente.

Gabumon. Es el digimon de Matt, que terminará sus días ahorcándose por andar con alguien tan depre como este chibolo. Condenado a escuchar las tonadas movidas y estimulantes de la armónica de su amo, Gabumon lo sigue en su indecisa vida. Como parece un clon de Agumon, decidió diferenciarse del mismo llevando una identidad secreta bajo la forma de una piel encima de la suya (ipobre del animal al que se la sacó!), para que no vean lo horrible que es (debería ver a la gente que yo conozco). Después le sirvió para que no lo frieguen por andar con un prospecto de gay. Evoluciona a formas perrunas, siempre anda montado por su amo (qué feo suena eso) y es el último al que le pusieron digievolución 3D antes que el presupuesto se terminara.

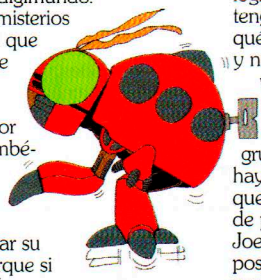
Sora. Se le puede calificar como la tercera opción después de Tai y Matt para liderar el grupo (si no hubiera sido por ella, estos marcianos habrían muerto a mitad de temporada y ésta habría sido una miniserie, pues su peculiar "intuición femenina" le permitió darse cuenta de los más que obvios planes maléficos tramados contra ellos, de la mano de villanos tan idiotas que ni siquiera tenían celular para hablar en secreto.

Lamentablemente, como ésta es una serie machista (ya que por lo general son los chicos los que compran estas tonterías, y además la serie es hecha por japoneses), Sora se vio reducida a un insignificante papel de "mamá" del grupo, siempre pensando en cosas como: "oh, tenía que ir al campo de futuros líderes juveniles y me tocó con los retrasados unidos jamás serán vencidos". En el fondo, es una deportista frustrada que lo único que desea es venganza contra su fregada madre, que le impidió lucirse en un partido con el pie hecho puré (y eso que los Supercampeones juegan hasta en estado de coma). Encima es machona, lo cual deja muy poco espacio a un interés romántico con Tai (si supiera que Tai patea con los dos pies). Su emblema es el amor: "amo a las chicas de mi equipo de fútbol, son tan esbeltas, fuertes, tiernas, etc.".

Biyomon. El digimon de Sora, que defenderá a su ama hasta la muerte, ya que es su única esperanza para abandonar el mundo de porquería que los rodea y ver el mundo de los humanos donde los monstruos lo pasan tan bien (se nota que no vio Godzilla). Se ignora a qué sabe la comida digital, pero es seguro que Sora, cuando tuvo hambre, pensó en hacerse un asado con ella hasta que vio que se convertía en aves monstruosas y gigantescas, por lo cual se volvió luego vegetariana. A propósito, ¿es Garudamon un macho..? Si su mascota hembra se transformó en eso, entonces sí tiene algo muy en común con su ama.

Izzy. En estos tiempos de la informática, este chibolo califica como "viciosus extremis internetus", que se pasa horas de horas de horas en Internet, bajándose cantidades de cosas que archivará para jamás volver a verlas en toda su vida (entre ellas información muy valiosa, como gráficos hentai, fotos de chicas, juegos, direcciones prohibidas para menores, etc.).

Izzy se pensaba normal hasta el día en que descubrió que, ¡oh, sorpresa!, era adoptado. Escuchó a sus desesperados padres urdir un complot para deshacerse de él porque su madre era un chacal y él era el anticristo, o aún peor, estaba a punto de convertirse en un trome de las computadoras y posible sucesor de Bill Gates. Izzy fue al campamento a planear su defensa en un posible futuro "accidente" de sus padres, hasta que descubrió las maravillas del digimundo. Decidió, pues, descifrar sus misterios para luego convertirse en ¡el que se supiera todos los trucos de todos los videojuegos del mundo! Su emblema es el conocimiento: "al fin supe por qué no me parezco a esos imbéciles de mis padrastros, jejejeje, jajaja, jojojo".



Tentomon. Es el digimon de Izzy, que no para de alabar su inteligencia y curiosidad, porque si no lo hace recibe lo suyo (en escenas que no ponen en TV por su brutal contenido). Gracias al Señor, su piel blindada y acorazada lo protegen de constantes abusos. Claro que esa actitud cambia cuando es un insecto gigantesco, donde con respeto se le trataba como un pony, mientras él clama: "imátenme, por favor!

Mimi. Como en toda historia no podía faltar la calabacita, que se supone es la chica más bonita de la serie. Mimi es una arribista pituca que llegó al campamento de verano para aclimatarse a la posible experiencia de viajar fuera del país que tanto odia (jura que es japonesa) y cumplir su sueño de volverse norteamericana a como diera lugar. Claro que alguien debería decirle que los Estados Unidos ya han cambiado y la Conquista del Oeste ya terminó (perdieron los indios), y se reirán de ella a menos que sea Halloween o que diga ser extra de una nueva versión de "La Familia Ingalls". Sus habilidades para el canto le permitieron salvar al mundo y de que Tai y Joe continuaran destrozando el ending de la serie, aunque después Shogunmon intentó destruirla al grito de "¡yo quiero una tecnocumbia!". Sí, otro más. Su emblema es la pureza: "les juro que soy pura calabaza... a propósito, ¿dónde dejé mi cerebro?"

Palmon. Se caracteriza por ser un digimon sobón, apropiado para alguien tan creída como Mimi. Como es vegetal, se puede decir que es algo "calabacita", y sólo busca ser igual en todo a su ama (sí, sigue soñando, Monstruo del Pantano). En momentos de gran peligro se transforma en Togemon, un ridículo cactus boxeador que lo harán merecedor del título "evolución más idiota", para luego convertirse en Lilimon, una inocente y dulce hada vegetal coronada en flores y armada con un cruel y asesino "cañón de flor" . No, si se respira pura inocencia en esta serie. Como Mimi no se la quiso llevar, no se quiso despedir en resentida señal de protesta, pero luego se arrepintió y corrió para alcanzarla al grito de "ibájate, Mimi, bájate! ¡Yo malogré el freno! ¡Lo tengo aquí!". Pero qué lástima, se cayó y no pudo advertirle... O tal vez los otros digimones le metieron cabe.

Joe. Siempre que un grupo de gente se pierde, hay una persona madura que sirve de apoyo en los momentos de peligro (o para echarle la culpa). En este caso es Joe, quien, por si no se han dado cuenta, tiene una pose intelectualoide delatada por sus lentes (no le pusieron los consabidos lentes espirales porque éste es un anime moderno y eso es pasado de moda). Como acompañante de su intelecto, su cobardía le hace ser el primero en esconderse cuando el peligro acecha y cuando no hacen caso a sus maravillosos consejos ("pero Papá Pitufo dijo que..."), los cuales salvan a este grupete de meter el dedo en el enchufe. Su alergia y timidez delatan a todo un hijito de mamá, la cual, preocupada por él, decidió enviarlo al campamento a ver si se independizaba, o tal vez en un intento de que algo sucediera y no lo volviera a ver (ijo, el cielo la escuchó, señora!). Su emblema es la sinceridad : "¡soy un cobarde, soy un estúpido y un cobarde! ¡Y encima de todo, me han puesto la voz de Shinji de Evangelion! ¡Buaaaaaahhhh!

Gomamon. Joe tiene que tolerar que su digimon lo contradiga y se la pase fregándolo en un intento patético de hacerlo más valiente y evitar que los otros digimones le paren diciendo "ija, tu amo es un marica, tu amo es un marica!", aunque él podría responderles: "¡tal vez sea un marica, pero no es gay como el de ustedes!". Para colmo, debe cargar a su amo a todos lados, ya que él no sabe ni patalear en la pose del perrito. Buuu... de nuevo.

TK. Cuando Matt llegó al campamento, pensó: "¡Al fin! En este lugar cuando menos no tendré que ver a ese pequeñajo retaco insoportable de mi hermani..."... ¡¡Hermano, ya estoy aquí!! Y ¡crash!, todos sus sueños de tranquilidad se fueron al diablo. TK, hermano menor de Matt (en iniciales en ponja que significan, como yo lo escribo, "tarado konche..."), es un renacuajo cuyo mayor sueño cumplido es probablemente haber nacido siamés con su hermano (aunque probablemente el de su hermano es haber nacido siamés con Tai). Es una peste en todo el sentido de la palabra y llora por cualquier cosa (Joe lo agradece, porque así él no queda como el más llorón). Aparte, es tan

crédulo que seguramente votará en nuestras elecciones pensando en la decencia ejemplar de nuestros candidatos. Su emblema es la esperanza: " yo espero que nadie se dé cuenta de que desde mi llegada al digimundo mojé mis pantalones y mi hermano no los quiere lavar, ¡buuuuaaaa..!

Patamon. El digimon de TK, semejante a un cuy mezclado con murciélago que es tan atorrante como su dueño. Uno no puede creer que evolucione a Angemon (un ángel caído del palto... ¡luego dicen que por qué se meten los fanáticos religiosos!), y luego a Magna Angemon (la misma cosa, pero con más aditamentos para vender mejor los juguetes... un sagrado propósito, sin duda).

Kari. Si Matt vive fastidiado por TK, a Tai le tocó algo igual de espeluznante: ¡una hermanita menor! Para colmo, es enfermita, con soplo al corazón, leucemia, enfermedades tropicales (raras enfermedades éstas, sobre todo si pensamos que ella jamás estuvo en el trópico), y además poseída por espíritus chocarreros.

Kari, al no poder salir de la casa, desarrolló una personalidad inteligente, fruto de horas y horas de ver TV, donde constructivos programas como "El tamaño sí importa", "Mis padres se mataron entre sí y yo ayudé, ¿y qué? ", etc., la aterrorizaron y forzaron a vivir confinada en su cuarto para que no le pase nada. Así pues, sus padres obligaron a su hermano a convertirse en su cancerbero, condenado a ver todo lo que ella hacía. Todo esto fue aceptado por Tai, quien se dispuso a cuidar de su hermanita sacándola a pasear y jugando fútbol con ella hasta que, víctima de un patatús, la pobre chibola quedó casi muerta, y Tai cargó con el remordimiento de haberla expuesto a la muerte y juéguele. ¿Se la han creído? Claro que no. Tai siempre quiso deshacerse de Kari y éste fue su intento más exitoso. De hecho, no puede fallar la próxima, pues esa vez su madre le estampó tremendo cachetadón. "¡¿La llevaste a jugar al parque? ¿Qué clase de idea idiota fue ésa? ¡A la pista, se suponía que deberías llevarla a la pista, imbécil!". Su emblema es el resplandor: "¡que haya luz en la cabeza del idiota que inventó esta serie!".

Gatomon. Es el bastardo de los digimones. Fue desechado del grupo por órdenes de los productores, quienes decidieron que ya eran muchos niños y mascotas, y luego botado del elenco. Mientras se hallaba recogiendo huesos de pescado y demás basuras, de pronto le dijeron que podía regresar a la serie como villano segundón, hasta que con la entrada de Kari se le dio por fin el estrellato que merecía, y el amargado digimon se convirtió en toda una estrella (aunque, más que él, es su agente el que debería llevarse todo el crédito). Puede evolucionar en Angewomon, la etapa más milagrosa de todas, pues es increíble ver cómo un gato roñoso como ése puede convertirse en semejante hembrón, que no tiene nada de santa y sí mucho de pecadora por la forma en que anda vestida la condenada.

DIGIENIGMAS

¿Dónde está ubicado el Digimundo, la isla File, el continente o como se llame? ¿Es fruto de una alucinante imaginación infantil? ¿Quién fue el científico loco que, desafiando a la ingeniería genética, logró cruzar un gato con una tortuga y a un loro con Godzilla? ¿Y los implantes cyborg para todos? ¿Acaso es el profesor Nefasto de South Park? ¿Acaso no tienen vergüenza de diseñar cosas así? ¿Llegarán Tai y Matt tras tantas peleas a descubrir que son "algo más que amigos"? ¿Descubrirán acaso que "si más me pegas más te quiero"? ¿Qué quería Matt al buscar a Joe en la aventura cuando estuvieron lavando platos en un restaurante? ¿Buscaba prepararse el terreno? ¿Por qué las peleas de esos dos me recordaban a las de marido y mujer? ¿Sora descubrirá que no es nada femenina y buscará otro estilo de vida? ¿Logrará su mamá convencerla del difícil reto y la brutalidad del oficio del arreglo floral? ¿Qué hizo durante todo el tiempo que estuvo desaparecida? ¿Trató de huir por su cuenta y no lo logró? ¿Llegará a ser Mimi cantante de clubes nocturnos, cabaretera o algo peor? ¿Izzy será arrestado por meterse con las computadoras del gobierno? ¿Terminará con un veredicto de la corte que no le dejará acercarse a un metro de un Gameboy? ¿Se convertirá en todo un hacker e inventará juegos para explotar a todos, ya que él fue explotado durante toda su niñez? ¿Algún día se podrá comportar como un niño normal e insultar a sus padres en lugar de decir "B-u-e-n-o-s d-í-a-s p-a-p-á y m-a-m-á- bip bip"? ¿Por qué, cuando estaban pidiendo que los llevaran en carro, Matt se negó a subirse al auto con esa supermodelo que se ofreció a llevarlo? ¿Acaso ahí demostró sus tendencias? ¿Acaso no eres hombre? ¿Por qué no me pasan esas cosas a mí? ¿Y es que acaso no saben que es peligroso subirse a un auto con desconocidos? ¿A dónde planeaba llevarlos el pervertido que los recogió? ¿Por qué, cuando se separaron, Joe decidió ir con Mimi? ¿Acaso quería probar suerte? ¿Lilimon entró en la serie porque Disney no la aceptó en la nueva versión de Peter Pan como hada "Campanita"? ¿Logrará Tai entrar al equipo francocanadiense? ¿Será más faulero que Steve Hyuga? Y finalmente, ¿por qué para lograr el máximo poder de la digievolución tenían Tai y Matt que tomarse de las manos? ¿Por qué? ¡¡¡¿POR QUÉEE..?!!!

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) al fax **346-2649** (fuera de Lima, marcar el prefijo 01) o a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

Al cierre de esta edición, funcionan locales de **CADENA SUGOI** en:

Lima:
Cercado: Jr. Cotabambas 223 (Librería Dago) Tel. 426-1000
Jesús María: Horacio Urteaga 1271 Tel. 723-5335
La Victoria: Sebastián Barranca 1591-A1 Tel. 965-8753
Magdalena: Jr. José Valencia 435 Tda. 243 Tel. 948-1409
San Juan L: Jr. Las Ortigas 958 Urb. Las Violetas Tel. 324-2332

Interior del Perú:
Arequipa: Siglo XX 120 C.C. La Gran Vía 213 Tel. 43-7231
Cusco: Prol. Collasuyo COVIPOL F-10 Tel. 22-3763
Huancayo: Jr. Tarapacá 335 Tel. 23-4450
Ilo: Jr. Moquegua 574 Tel. 78-2343
Iquitos: Pevas 219 (Selva y Amazonía) Tel. 22-2550
Juliaca: Jr. 2 de Mayo 629 Tel. 32-8043
Moquegua: Moquegua 989 Tel. 66-7492
Tacna: San Martín 716 Galerías Salomón int. 6 Tel. 74-3631
Trujillo: Jr. Ayacucho 625 - 641 tienda 77 Tel. 29-5036
Muy pronto en CHICLAYO (llamar a Cadena Trujillo para más datos)

Anime Corp S.A.

Lo mejor del mundo del anime en POLOS: Dragon Ball, *Sailor Moon*, Rurouni Kenshin, *Ranma 1/2*, Evangelion

PEDIDOS: 965-8753 (todo el día) y 477-8579 (de 8:00 am a 12:00 pm)

y ahora la MÚSICA DE ANIME en CDs y cassettes. Haz tus pedidos de nuestros respectivos catálogos.

Sebastián Barranca 1591 - A1, La Victoria
esq. cuadra 7 de Gamarra
(frente a la Galería Santa Rosa)

Ventas y catálogos también disponibles en la Librería Sugoi y durante las reuniones del Club Sugoi

¡Anime, anime y más anime!

NEOV

¡No te pierdas nuestras proyecciones de anime totalmente subtitulado en castellano!

Record of Lodoss Wars TV - Bakuretsu Hunter - Vandread - El Hazard Mundo Alternativo - Angel Links - Battle Athletes * y muchas sorpresas más *

Próximas fechas: setiembre 8 y 22, octubre 6 y 20, noviembre 10 y 24, diciembre 8 y 22 (días sábados)

Lugar: Cine Arenales Jade (CC Arenales 5to nivel, Lince)

Horario: de 10:00 am a 2:00 pm

Costo: S/. 7,00

Entradas a la venta en la Librería Sugoi (C.C. Arenales 3-16)

Una nueva era se acerca en

Club SUGOI

Trigun

¡Disfruta de todos los beneficios por sólo S/. 10,00 al mes!
* La inscripción de S/. 18,00 incluye la primera cuota.
* Descuentos en productos de la Librería Sugoi y en entradas para las maratones.
¡Y si aún no te decides, asiste como invitado o visitante!
* Entrada individual para invitados (recomendados por un socio): S/. 7,00
* Entrada individual para visitantes (sin vínculos con los socios): S/. 9,00

Love Hina

Informes e inscripciones en Librería Sugoi
C.C. Arenales 3er nivel tda. 16 Telf: 2-653-653

¡Ahora con más novedades!

Maratón de anime SUGOI

Rurouni Kenshin
Temporada final

Jubei-chan

Gasaraki

Lugar: Cine Arenales Jade
Hora: 10:00 am - 3:00 pm
Entrada general: S/. 7,00
Socio Club Sugoi: S/. 5,00
Venta de entradas:
Librería Sugoi C.C. Arenales
3er piso Tda. 16 Telf.: 2-653-653

PRÓXIMAS FECHAS:
Sábado 27 de octubre
Sábado 17 de noviembre
Sábado 15 de diciembre

¡Muy pronto!

Todo el **fascinante** y **vibrante** mundo del espectáculo sólo lo encontrarás en...

CINESCAPE

Entrevistas exclusivas,
estrenos cinematográficos
y lo mejor del mundo de la música
y la televisión.

Sábados
10:00 a.m.
y **Domingos**
11:00 a.m.

PANAMERICANA

PANAMERICANA TELEVISION

www.pantel.com.pe